Belgien bfr 175,- Dänemark dkr 32,50 Griechenland dr 1.400 Italien Lit 8.300 Luxemburg Lfr 175,- Niederlande hfl 9,30 Österreich öS 60,- Schweiz sfr 7,90 Spanien Pts 720 ISSN 0946-6290 B 41045

PC ACTION CD

DAS AKTUELLE PC-SPIELEMAGAZIN

3/98

NUR 7,90 DM + CD-ROM

Test des Monats: Jedi Knight:

Mysteries of the Sith

Cryos Überraschungs-Hit

Ubik

Alle Fakten zu Blizzards Rollenspiel

Diablo 2

ÜBER 15 DEMOS

NEU

MIT FASTFINDER!
48 SEITEN TIPS & TRICKS ZUM SAMMELN

Abgefahren: Auf der Piste mit Grand Theft Auto und der F1 Racing Simulation.
Abgehoben: Die Himmelsstürmer Wing Commander Prophecy und Red Baron 2.
Gelöst: DK Deeper Dungeons und Riven.

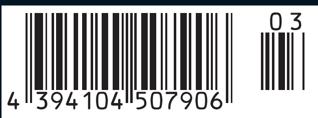
Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:
Computec Verlag •
Reklamationen PC Action • Roonstraße 21 •
90 429 Nürnberg

Computer Bild CD-Qualität:

HardwareXtra: 19 Zoll-Monitore im Vergleichstest • Neue Grafikkarten und Drucker

Schwerpunkt-Thema: Die besten Rennspiele und Renn-Simulationen im Überblick



Der finstere Arm des Gesetzes ist lang und wenig berechenbar. Nie weiß man, in welches Opfer er seine grausig-bürokratische Kralle als nächstes versenkt, und stets bleiben Wunden zurück. Angst geht um in Spiele-Deutschland, und die treibt ja bekanntlich seltsame Blüten...

DAS Q-WORT

Herbert (aufgeregt): Er hat das Q-Wort gesagt, oh Gott, Kollege Müller hat das Q-Wort gesagt.

Alex: Tja, dann werden wir wohl jetzt alle eingebuchtet!

Christian B.: Mich wundert, daß Herr Müller überhaupt noch zur verbalen Artikulation in der Lage ist. Seit Tagen kommuniziert er doch nur noch mit Hilfe des Rocket Launchers.

Harald: Hehe, Herr Bigge, wohl vergessen, daß der große Lauschangriff jetzt anrollt? Laut Orwell macht der Überwachungs-Staat selbst vor Möchtegern-Kolumnisten wie Ihnen nicht halt. Für diese Äußerung wandern Sie in den Knast. Big Brother is watching you. Ah, da kommt ja unser Gesetzloser...

Christian M.: Wohl vergessen, Kollegen, in meinem Reich bin ich der König, ich darf nur leider meinen Untertanen davon nichts mitteilen...

Herbert: ...weil Sie sonst ganz schnell zum Bettelmann degradiert würden, genau! Nehmen Sie sich ein Beispiel an mir. Als Reinkarnation der Humanität lasse ich meine Festplatte nur von sauberen Produkten veredeln. Ich darf auch weiterhin meine Cyborgs in Ubik umnieten, ohne gleich vors letzte Gericht zu schreiten.

Christian M.: Ja, aber nur wenn Sie sich vorher per Genanalyse von der inhumanen Konsistenz Ihrer Spielkameraden überzeugt haben.

Herbert: Toll, bis dahin haben mich die Viecher hinweggerafft...

Christian B.: ...und genau das will ja die BPjS wahrscheinlich. Endlich wieder ein amoklaufender Ballergeselle weniger auf diesen unseren Straßen.

Harald: Genau, als Schreiberlinge sind wir sowieso potentielle Kriminelle. Heißt es nicht, die Feder sei stärker als das Schwert? Hilfe, hoffentlich liest das jetzt kein Jugendlicher, ich könnte ihn gefährdet haben.

Christian B.: Macht doch nichts, Herr Fränkel, die paar läppischen Redaktionsgroschen werden Sie doch wohl berappen können, wenn unsere Monatspostille dem Reißwolf anheimfällt.

Alex: Super, halten wir also fest, daß unsere Gesetze logischer sind als wir selbst – und nur deshalb verstehen wir sie nicht, müssen Sie aber befolgen, weil sonst logischerweise gesetzliche Verständigungsprobleme auftauchen, gesetzt den Fall, wir würden gegen die gesetzliche Logik verstoßen und gegensetz...ähh...sätzlich handeln, was unlogisch teuer würde!?!

Christian M.: So, mir reicht's, ich geh' jetzt wieder schlach...ähhh...spielen...

Der Rest: Genau, lassen Sie uns einen Server aufsuchen...



DIE REDAKTION

HERBERT AICHINGER, 36
Actionspiele, Adventures
verläßt das Haus nie mehr ohne seinen persönlichen Psy-Agenten. Neulich soll er sogar schon seine PC Action-Kollegen für Spione der Hollis Corporation gehalten haben...

ALEXANDER GELTENPOTH, 24
Strategie, Rollenspiele
driftet völlig in die andere Welt der Rollenspiele ab, ganz berauscht von den Vorankündigungen für dieses Jahr. Bis dahin muß er sich mit einigen ausgesuchten Strategietiteln über Wasser halten.

CHRISTIAN BIGGE, 31
WiSims, Sport- und Rennspiele
träumt davon, das kanadische Eishockey-Nationalteam einmal bei olympischen Spielen live sehen zu können und stellt derweil seinen Lebensrhythmus auf fernöstliche TV-Zeiten um.

CHRISTIAN MÜLLER, 30
Actionspiele, Simulationen
erhebt das Lichtschwert nun endgültig zum alltagstauglichen Gerät: Briefe öffnen, Windschutzscheibe abkratzen oder Stullen streichen. Der letzte Schrei ist derzeit der passende Laser-Haarschnitt.

HARALD FRÄNKEL, 27
Actionspiele, Sportspiele
hat erst kürzlich eine NHL-Partie live im Stadion zu Anaheim miterleben dürfen. Seitdem ist er nicht mehr ansprechbar, sondern grinst nur noch schadenfroh zu Kollege Bigge hinüber.



Neben Tomb Raider und C&C darf sich Blizzards Diablo zu den wegweisenden Spiele-Entwicklungen der letzten Jahre zählen. Deshalb wagen wir bereits ein knappes Jahr vor der geplanten Veröffentlichung einen ersten Blick auf den Nachfolger.

RUBRIKEN

SEITE 42+ 48

BRANDHEISSE TESTS:

UBIK + ANSTOSS 2-VERLÄNGERUNG

AKTUELLES

VORSCHAU

TESTS

NETZWELT

SPIELETIPS

HARDWARE XTRA

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 38

TEST DES MONATS
JK: MYSTERIES OF THE SITH



LucasArts liefert mit der Mission CD zu Jedi Knight fast ein komplett neues Spiel. In unserem Test des Monats erfahren Sie alles über die neuen Waffen und Jedi-Mächte, die Star Wars-Emanzipation sowie die hohe Kunst des Level-Designs.

SEITE 78

Die besten Rennspiele

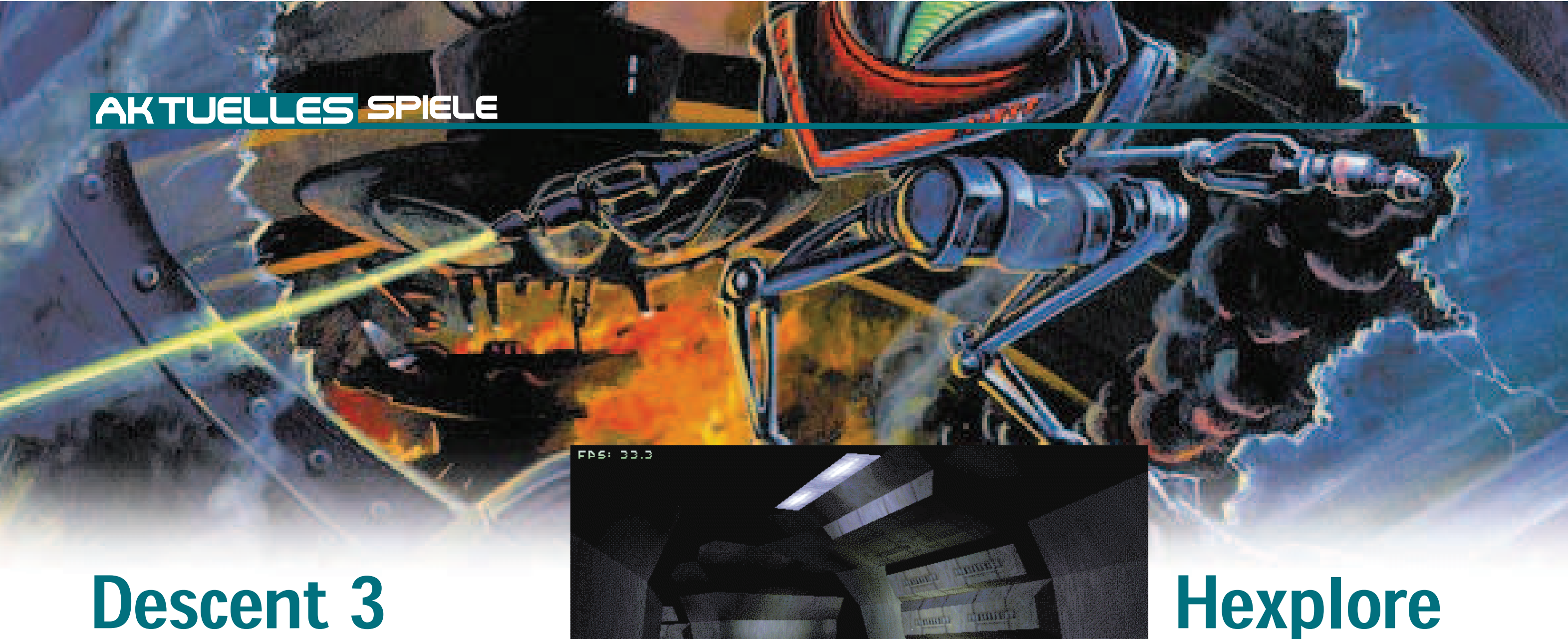


Am PC ohne Rücksicht auf Verluste „Kitt" zu geben, gehört zu den beliebtesten Beschäftigungen der Spielergemeinde. In unserem Schwerpunkt-Thema zeichnen wir den Weg des Genres nach, stellen die Referenzspiele vor und geben einen Ausblick auf zukünftige Entwicklungen.

AB SEITE 83



Abgefahren: Auf der Piste mit Grand Theft Auto und F1 Racing Simulation.
Abgehoben: Die Himmelsstürmer Wing Commander Prophecy und Red Baron 2.
Gelöst: DK Deeper Dungeons und Riven.



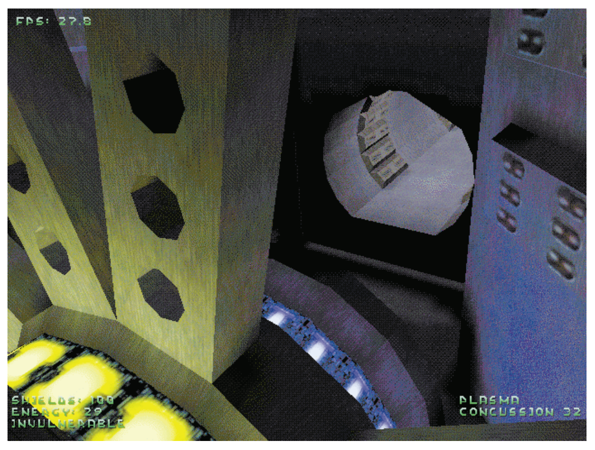
Descent 3

ACTION **Aller guten Dinge sind drei**

Interplay und Parallax gelang es 1995, so manchem PC-Spieler gehörig den Magen umzudrehen. Grund dafür war die Tunnel-Raumschiffschlacht Descent, die durch den Verzicht auf Gravitation den Begriff „3D-Action" erstmals auch in die dritte Dimension führte. Eineinhalb Jahre später wartete der Nachfolger Descent 2 mit hochauflösender SVGA-Grafik und clevereren Gegnern auf. Obwohl beide Descent-Spiele nie zu den ganz großen Verkaufsrennern gehörten, erfreuten sie sich unter Hardcore-Spielern großer Beliebtheit. Besonders die langsam aufkeimende Multiplayer-Gemeinde frönte ausgiebigen Descent-Sessions via LAN oder KALI. Ende 1998 will nun die Parallax-Tochter Outrage Entertainment mit Descent 3 den Kult wiederbeleben. Im Mittelpunkt steht neben der bekannten Ballerkost gegen außerirdische Robots vor allem die neue 3D-Engine, die intensiven Gebrauch von 3D-Hardwarebeschleunigung machen wird. Zahlreiche neue Waffen und Power-Ups sollen nicht nur die Fangemeinde wieder in ihren Bann ziehen. **cm**

Info: http://www.outrage.com

Im Vergleich zu den beiden Vorgängern wirken die frühen Descent 3-Levelentwürfe wesentlich detaillierter.



Dank gestiegener Rechner-Leistungen und vor allem 3D-Grafikbeschleuniger soll Descent 3 alle Register in Sachen Lightsourcing und Texturen ziehen.

Hexplore

ACTION-ADVENTURE **Vier Helden gegen das Böse**

Demnächst soll mit Hexplore ein bei Infogrames produziertes und über Bomico vertriebenes Action-Adventure mit Rollenspiel-Elementen auf den Markt kommen. Sie steuern darin eine Gruppe von vier Fantasy-Recken über isometrisches Terrain, das sich frei um 360 Grad drehen läßt. Das Abenteuer führt Sie u. a. in schneebedeckte europäische Waldstriche und in die trockenen Wüsten des Mittleren Ostens. Hexplore läuft auch ohne 3D-Beschleuniger und ist über Netzwerk bzw. Internet multiplayerfähig. **ha**

Info: http://www.infogrames.fr



Die isometrisch dargestellte Hexplore-Spielewelt läßt sich frei um 360 Grad drehen.

Tennis Manager

WISIM **Mach' mir den Tiriac**

Sie meinen auch, daß Steffi wieder an die Weltspitze gehört? Gut, dann managen Sie die Gräfin doch mit Blackstar Multimedias Tennis Manager. Okay, die Originalnamen der Stars kann das Programm zwar nicht aufbieten, der Wiedererkennungswert der männlichen und weiblichen Top 100 ist aber in jedem Fall gewährleistet. Ab März kümmern Sie sich ums ganz große Tennisgeschäft und greifen optional im Actionteil selbst zum Schläger. Mal sehen, ob Tiriac und Co. dann wirklich Angst haben müssen. **cb**

Info: Selling Points, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh.

Jede Woche erscheinen auf der Weltkarte weitere Turniere. Scheffeln Sie Geld und Image durch Siege!

Outwars

ACTION **Großoffensive**

Microsoft macht sich daran, das 3D-Action-Genre aufzurollen. In dem vom renommierten Softwarehaus SingleTrac entwickelten Shooter Outwars stehen Sie an der Spitze eines Teams von Elite-Kämpfern und führen in riesigen Spielewelten einen erbitterten Krieg gegen feindliche Armeen mit hoher Künstlicher Intelligenz. 3D-Beschleunigung, 1st- und 3rd-Person-Perspektive, diverse Multiplayer-Optionen und eine breite Vielfalt an Waffen sollen bei dem voraussichtlich noch im Frühjahr dieses Jahres erscheinenden Outwars für ein explosives Spielvergnügen sorgen. **ha**

Info: http://www.microsoft.com /games/outwars



Outwars bietet intelligent gemachte 3D-Action auf hohem technischen Niveau.

Dune 2000

ECHTZEITSTRATEGIE **Die Rückkehr der Spice Boys**



Die Dune-Serie, seit Dune 2 die Mutter aller Echtzeit-Strategiespiele, bekommt im Mai ein neues Kind. „Dune 2000" wird das Remake des 1993 erschienenen Klassikers heißen. Einmal mehr übernimmt der Spieler entweder die edlen Atreides, die schlagkräftigen Harkonnen oder die fiesen Ordos, um auf dem Wüstenplaneten die Droge Spice abzubauen. Hersteller Westwood hat ein revolutionäres Interface, hochauflösende SVGA-Grafiken, zusätzlich zu den bekannten Truppen neue Einheiten und videounterstützte Briefings angekündigt. Besonders an der KI der Computergegner wird eifrig gefeilt. Freuen dürfte Dune 2-Veteranen, daß sie nun per Netzwerk oder im Internet ihre Kräfte messen können. Wieder mit von der Partie sind freilich die monströsen Sandwürmer, die schon mal im Vorbeibuddeln einen Panzer als Snack verputzen. Wie auch Dune 2 basiert Dune 2000 auf dem Roman von Science-Fiction-Autor Frank Herberts. **hfr**
Info: http://www.westwoodsurf.com/dune_2000/

Missionbriefings werden mit Videosequenzen unterstützt.

Dune 2000 bietet hochauflösende SVGA-Grafiken. In der Mitte unten ist ein Sandwurm beim Frühstück zu sehen.

DER PREIS IST HEISS

Wie können wir PC Action noch besser machen? Um darauf eine Antwort zu bekommen, starten wir in dieser Ausgabe eine Leserumfrage. Und weil Ihre Arbeit nicht umsonst sein soll, gibt es selbstverständlich etwas zu gewinnen. Wir haben folgende Preise zu vergeben: **Thrustmaster Rage 3D, MS SideWinder Gamepad, Interact 3D Program Pad, Interact PC Gamepad 6, Interact PC Propad 4, Vidis Destiny Steering Wheel** und zehn aktuelle Spiele aus unserem Software-Archiv. Sie müssen nur die 15 Fragen auf dem Coupon beantworten und an uns schicken.

Leserumfrage

1. Ihr Alter: ______________________________

2. Ihr Geschlecht
- ❍ männlich ❍ weiblich

3. Ihre Schulbildung
- ❍ Volks-/Hauptschule ohne Lehre
- ❍ Volks-/Hauptschule mit Lehre
- ❍ höhere Schule ohne Abitur
- ❍ Abitur ❍ Studium

4. Sind Sie bereits berufstätig?
- ❍ Nein ❍ Schüler
- ❍ Student ❍ in Berufsausbildung
- ❍ selbständig ❍ Angestellter/Beamter
- ❍ ltd. Angestellter ❍ Facharbeiter
- ❍ sonstiger Arbeiter

5. Wie hoch ist Ihr monatliches Nettoeinkommen/Taschengeld?

____

6. Welche anderen Computerspiel-Magazine lesen Sie?
- ❍ Gamestar ❍ PC Games
- ❍ PC Joker ❍ PC Player
- ❍ Power Play

7. Seit wann lesen Sie PC Action?

____ /____ (Ausgabe/Jahr)

8. Was ist aus Ihrer Sicht an PC Action zu verbessern?

____

9. Haben Sie schon einmal bewußt ein Spiel aufgrund einer Anzeige gekauft?
- ❍ Ja ❍ Nein

10. Wieviel DM haben Sie in den letzten drei Monaten für Spiele ausgegeben?

____

11. Wieviel DM haben Sie in den letzten drei Monaten für Hardware/Zubehör ausgegeben?

____

12. Wollen Sie in den nächsten sechs Monaten Ihren PC aufrüsten?
- ❍ Ja, mit:________ ❍ Nein

13. Wie beziehen Sie Ihre Software und Hardware?
- ❍ Fachhandel
- ❍ Warenhäuser, Elektromärkte
- ❍ Versandhandel

14. Haben Sie einen Internet-Anschluß?
- ❍ Ja ❍ Nein

15. Planen Sie in den nächsten sechs Monaten, sich einen Internet-Anschluß einzurichten?
- ❍ Ja ❍ Nein

Bitte Coupon ausschneiden und an folgende Adresse senden (Absender nicht vergessen):

Computec Verlag ● PC Action Leserumfrage
Roonstraße 21 ● 90429 Nürnberg

Robo Rumble

STRATEGIE **Ekstatische Roboter**

Isometrische 3D-Action-Strategie à la Syndicate Wars oder Dungeon Keeper verspricht Topware mit Robo Rumble. Eine schnelle Grafik-Engine erlaubt mit Hilfe von 3D-Hardwarebeschleunigung komplette 360°-Schwenks, Zoomfunktionen und Veränderung des Blickwinkels. Die Echtzeit-Strategie-Missionen unterscheiden sich von verwandten Spielprinzipien vor allem in der Zahl der zur Verfügung stehenden Einheiten. Aus jeweils acht Körpern, Beinkonstruktionen und speziellen Einrichtungen wie Waffen oder Verteidigungssysteme lassen sich über 500 verschiedene Einheiten basteln und in den Kampf schicken. **cm**
Info: http://www.topware.de



Zahlreiche selbst definierbare Einheiten und eine hardwarebeschleunigte 3D-Engine mit vielen Lichteffekten kennzeichnen Robo Rumble.

Alpha Centauri

STRATEGIE **Sid's Civilization**

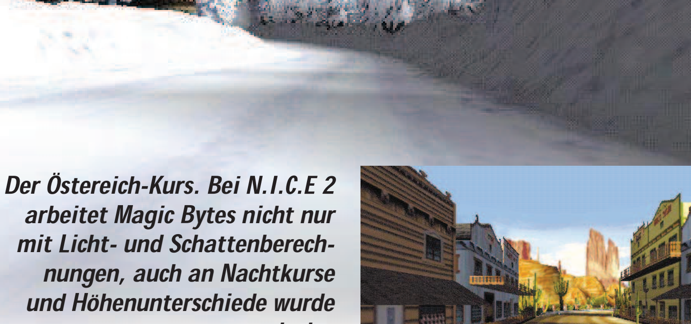
Civilization von MicroProse läßt sich bekanntlich gewinnen, indem ein Raumschiff im entfernten Sonnensystem Alpha Centaury eine Kolonie errichtet. Sid Meier und seine neue Softwareschmiede Firaxis arbeiten mit Alpha Centauri an einem inoffiziellen Nachfolger für Civilization (2). Der Spieler übernimmt dabei die Steuerung der kleinen Schar Kolonisten. Alpha Centauri ist natürlich nicht unbewohnt, Auseinandersetzungen mit der anderen Rasse sind vorprogrammiert. **ag**
Info: http://www.firaxis.com



Dieser sehr frühe Screenshot zeigt schon die nahe Verwandtschaft zu Civilization. Neu ist das stufenlose 3D-Terrain.

N.I.C.E. 2

RENNSPIEL **On the road again...**



Im Februar ´97 schlug Have A N.I.C.E. Day ein wie eine Bombe. Das erste Rennspektakel von Magic Bytes schaffte dank schneller 3D-Engine, abgefahrener Strecken und Ligamodus auf Anhieb den Sprung an die Genrespitze. Getreu dem Motto „Größer, schneller, besser" wurde beim Nachfolger lediglich am Namen gespart, ansonsten aber geklotzt. Anhand der Screenshots können Sie sich selbst von der brillant-neuen Grafik-Engine überzeugen, die Featureliste können wir Ihnen nur in Auszügen vorstellen, da sie den Newsrahmen deutlich sprengen würde. Es erwarten Sie bereits im Mai: 20 neue Originalfahrzeuge von McLaren F1 bis BMW 850, differenzierte Setups, 24 neue Strecken (über die ganze Welt verteilt), wechselnde Straßenbeläge und Wetterverhältnisse, zig neue Waffensysteme, ein frei definierbares Ligasystem mit fünf Rennserien und Storymodus je nach Wunsch, Netzwerkmodus für bis zu acht Spieler, Direct3D- und 3Dfx-Support und, und, und... Na, haben Sie Lust auf mehr? Wir auch! **cb**
Info: Magic Bytes, Immelstr. 38, 33335 Gütersloh.

Der Östereich-Kurs. Bei N.I.C.E 2 arbeitet Magic Bytes nicht nur mit Licht- und Schattenberechnungen, auch an Nachtkurse und Höhenunterschiede wurde gedacht.

Auf jedes Fahrzeug können die skurrilsten Waffensysteme geschraubt werden, die neuen Streckentexturen sind wesentlich weicher und verpixeln auch aus der Nähe betrachtet kaum noch.

Redline Racer und Tonic Trouble

RENNSPIEL/ACTION-ADVENTURE **Neues von Ubi Soft**

Nach den Formel 1-Fans wollen die Franzosen jetzt auch die Biker für sich gewinnen. Bei Redline Racer handelt es sich nicht um eine Simulation, sondern um ein reinrassiges Arcade-Rennspiel. Mit zehn Strecken, acht Rennmaschinen, Multiplayer-Modus und einer fixen 3D-Engine im Gepäck soll bereits im März allen „Moto Racern" der Kampf angesagt werden. Mit dem Action-Adventure Tonic Trouble will man noch höher hinaus. Das Rayman-Team entwickelte für die Spielumgebung des putzigen Außerirdischen Ed, der hier als Weltenretter auftritt, nicht nur eine komplett neue 3D-Engine, sondern auch ein spezielles KI-Tool, wodurch die rund 40 Spielcharaktere „lebendige" Verhaltensweisen an den Tag legen. Nicht nur an den zehn Levels wird noch fleißig gebastelt, so daß mit Tonic Trouble kaum vor Anfang nächsten Jahres zu rechnen ist. Wir halten Sie auf dem laufenden. **cb**
Info: Ubi Soft Deutschland, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf

Jeder Redline Racer besteht aus über 3.000 Polygonen.



Alien Ed schlachtet sein Sparschwein: Tonic Trouble!

Gerüchte & Notizen

➜ *Kurz vor Redaktionsschluß stattete **Software 2000** der Redaktion mit aktuellen News im Gepäck einen Besuch ab: Im September soll die Wirtschaftssimulation **Pizza Syndicate** erscheinen, der Nachfolger von Pizza Connection. Ziel ist es, sich mit Kochkunst, Werbung und fiesen Tricks ein Pizza-Monopol aufzubauen. Für Anfang März hat Software 2000 als Vorgeschmack auf den **Bundesliga Manager** Win95 einen **Championspack** angekündigt, der neben dem BM 97 auch die Vorgänger Bundesliga Manager, Bundesliga Manager Professional und Bundesliga Manager Hattrick enthält.*

➜ *Massenhaft Futter für Strategen! Fans von **Blue Bytes Incubation** sollen Mitte April mit einer **Mission-CD** auf ihre Kosten kommen, die wegen des Umfangs fast ein neues Spiel sein könnte. Insgesamt 50 neue Missionen, eine neue Kampagne und jeweils drei neuen Welten, Gegnertypen und Waffenarten sind integriert.*

➜ *Für Ende April ist für **GT Interactives Total Annilation** die Mission-CD **„The Core Contingency"** angekündigt, die unter anderem mit 25 neuen Levels und 75 zusätzlichen Einheiten, einem Editor und einer 128 MB großen Karte für Hardcore-User aufwartet.*

➜ *Bereits im März soll die Mission-CD **Dark Reign: „Rise of the Shadowhand"** in den Läden stehen. Als Highlights hat **Activision** unter anderem 13 neue Einheiten, zwei neue Armeen, Geländeveränderungen sowie zusätzlich die besten von Fans erstellten Karten und Einsätze angekündigt.*

➜ *Zu **Demonworld** von **Ikarion** wird auch eine Mission-CD erscheinen, die etliche neue Missionen enthält. Der Hersteller hat angekündigt, diese CD **kostenlos** an alle **registrierten Käufer** von Demonworld zu verschicken. Wenn Sie sich also noch nicht registriert haben, sollten Sie das jetzt noch schnell machen.*

Leben im Universum

Stephen W. Hawkings zweite CD-ROM

Die Theorien des ebenso renommierten wie öffentlichkeitswirksamen britischen Wissenschaftlers Stephen W. Hawking sind nun bereits zum zweiten Mal Gegenstand einer interaktiven Multimedia-CD-ROM. Diesmal dreht sich alles um Fragen zum Leben im Universum – auf im wahrsten Sinne des Wortes anschauliche Art und Weise werden Sie in die mathematischen Grundlagen der Relativitätstheorie eingeführt, mit verschiedenen Theorien zur Entstehung des Lebens konfrontiert und erfahren Wissenswertes über geheimnisvolle Phänomene wie den Urknall oder schwarze Löcher. Die CD enthält neben zig Videos und Animationen auch Hawkings vollständige Vorlesung über das Leben im Universum und führt Sie über Internet-Links direkt auf die Hawking-Homepage, zur NASA und zu SETI (Search for Extra Terrestrial Life). Die intuitive Benutzeroberfläche von „Leben im Universum" wurde übrigens in Zusammenarbeit mit Kai Krauses Grafikspezialisten von der Firma MetaTools entwickelt. Das Programm ist ab sofort zu einem Preis von DM 89,90 im Buch- und Fachhandel erhältlich. **ha**

Info: Navigo Multimedia GmbH, Frankfurter Ring 224, 80807 München, http://www.navigo.de



Auf fundierte und trotzdem leicht verständliche Weise klärt Sie die zweite Stephen Hawking-CD über zahlreiche Phänomene auf, die mit dem Leben im Universum in Zusammenhang stehen.

FOTO DES MONATS



Nachdem sich Eidos von Lara Croft-Darstellerin Rhona Mitra getrennt hat, sollen nun mehrere verschiedene Models die smarte Tomb Raider-Heldin verkörpern. In einem französischen Computerspiele-Magazin posierte kürzlich Vanessa Demouy als Lara und gab dabei nicht mal eine schlechte Figur ab...

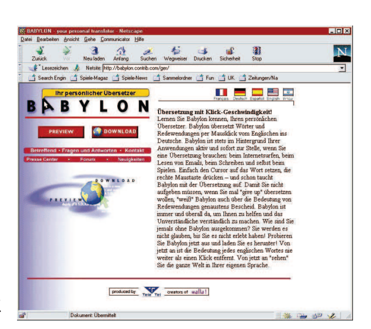
WORTE DES MONATS

Anläßlich der Veröffentlichung des Descent-Source-Codes im Internet (http://www.ladder.org/ddr) machten sich Parallax-President Mike Kulas und Matt Tuschlog in einem Interview ihre ureigenen Gedanken zum Zusammenhang zwischen sauberer Programmierung und guten Spielen.

Mike: […] Am Anfang hab ich mich immer bemüht, einen technisch guten Code zu schreiben.
Matt: Dann ging uns das Geld aus, und wir wollten nur noch unser Spiel [Descent] zu Ende bringen.
[…]
Q: Gibt es irgendeinen Teil des Codes, auf den Ihr besonders stolz seid?
Matt: Nein.
Mike: Nein.
[…]
Matt: Mikes KI-Code ist der schlechteste, den ich jemals gesehen habe.
Mike: Das liegt nur daran, daß Du mit geschlossenen Augen programmierst. […] Die KI ist ein gutes Beispiel dafür, wie man ein KI-System nicht schreiben sollte.
Matt: Aber in FreeSpace machst du es doch genauso, oder?
Mike: Klar.

Babylon

Man surft deutsch



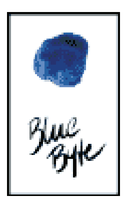
Der Babylon Single Click Translator übersetzt auf Mausklick englische Wörter auf Webseiten ins Deutsche.

Die israelische Softwarefirma Babylon Ltd. hat es sich zum Ziel gesetzt, das Internet auch den Menschen ganz zugänglich zu machen, die der englischen Sprache nicht mächtig sind. Ihr gleichnamiger „Ein Klick Übersetzer" klinkt sich nach der Installation in Ihren Internet-Browser ein und nutzt eine neuartige OCR-Technik, um Wörter auf dem Bildschirm richtig zu erkennen. Klicken Sie nun ein Ihnen unbekanntes englisches Wort in einer Internetseite an, liefert Babylon per Pop-Up-Fenster prompt die (meist) richtige Übersetzung. Babylon gibt es außer in deutsch auch für die Sprachen Spanisch und Hebräisch – französische, italienische und japanische Versionen sind in Arbeit. Wer das hilfreiche Tool einmal testen möchte, kann sich die Vollversion von der unten genannten Babylon-Site kostenlos herunterladen. **ha**

Info: http://www.babylon.co.il

Blue Byte goes USA

Neues Entwicklerstudio





Blue Byte weitet seine Aktivitäten mit einem eigenen Entwicklerteam in den USA aus. Das „Murder of Crows" genannte, in Austin, Texas ansässige Studio wird von Wade Walker und Chris Todd betrieben, die beide auf langjährige Branchenerfahrung zurückblicken können: Walker war vorher u. a. bei IBM und AMD beschäftigt, während Todd bei Origin wesentlichen Anteil an der Entwicklung von Wing Commander III und IV hatte. Erstes Projekt des amerikanischen Blue Byte-Ablegers wird das Online-Spiel Shadowpact sein, das auf der hauseigenen 3D-Engine Extreme Vision basiert und Ende 1998 erscheinen soll. **ha**

Info: http://www.bluebyte.de, http://www.murderofcrows.com

Booklet und Inlay-Karte zur Cover CD.
Alle Anleitungen auf einen Blick.

DEMO-CD-ROM



PC ACTION 3/98

Demos
Addiction Pinball
Catz 2
Dogz 2
Falcon 4.0
Final Liberation
Flying Saucer (deutsch)
Gettysburg North and South Demo
Hip Hop e-Jay
Lords of Magic
Mayday
Myth
Shadow Master
Star Trek: Star Fleet Academy
Ultimate Race Pro
Uprising

Tools
Dark Reign Cheat
Hex-Editor

Moto Racer - 2 Tracks
Pax Imperia 2 Cheat
Total Annihilation Units
Vbasic Runtimes 5.0
Wing Commander Prophecy Cheat

Patches
Age of Empires V1.0a
Bleifuß 2 - 3Dfx-Patch
Cart Precision Racing V1.01
Daytona USA Deluxe Direct 3D
Descent to Undermountain V1.1
Diamond Viper 330 Bios-Update
FIFA Road to Worldcup 98 V1.10 Direct 3D-Patch
Flight Simulator 98 Patch-Set 1 (eng)
Flight Simulator 98 Setup-Patch (deu)
Flight Unlimited2 V1.02
Hellfire V1.01
Imperialismus V1.10 Patch (deu)

Lands of Lore 2 V1.30
Lords of Magic V1.02
Maxi Sound 64 Update
Monster 3D V1.09
Moto Racer Direct 3D-Update
Myth V1.10
Need for Speed 2 Patch
Nuclear Strike CD ROM Patch
Nuclear Strike Launcher Patch
Pax Imperia V1.03
Streets of SimCity - RushFix
TOCA Touring Car Championship V1.10
Tomb Raider Patch #2 (deu)
Uprising V1.05
Worldwide Soccer Direct 3D-Patch (eng)
Zork Groß Inquisitor V1.1 (deu)

Online:
Meridian 59

DEMO-CD-ROM

3/98 PC ACTION

CDV Treiber-Collection

Bringen Sie Ihr System auf den neuesten Stand

Für PC-Benutzer ohne Zugang zum Internet gestaltet sich die Beschaffung der aktuellsten Treiber für ihre Hardware-Komponenten oft recht umständlich und zeitaufwendig. Abhilfe bietet hier die CDV Treiber-Collection 1/98, die für Windows 95, Windows NT, Windows 3.1 und DOS insgesamt über 1.280 Treiber von mehr als 70 namhaften Herstellern auf drei CDs versammelt. Egal ob Sie die neueste Software für Ihr CD-ROM oder Ihren Drucker, eine Grafik-, Sound- oder SCSI-Karte benötigen, in der CDV Treiber-Collection werden Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit fündig. Ein komfortables, nach Hardware-Komponenten gegliedertes Suchsystem unterstützt Sie beim Auffinden der gewünschten Updates, und eine umfangreiche Firmen-Adressdatenbank ermöglicht darüber hinaus die schnelle direkte Kontaktaufnahme mit dem jeweiligen Hersteller. Die CDV Treiber-Collection ist zu einem Preis von DM 29,95 im Fachhandel erhältlich. **ha**

Info: CDV Software GmbH, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe, http://www.cdv.de



Die CDV-Collection 1/98 enthält die neuesten Treiber für eine Vielzahl gängiger Hardware-Komponenten bekannter Hersteller.

DIE ANDERE HITPARADE



MACHTVOLL! LucasArts zeigt, wie eine pralle Mission-CD auszusehen hat: Mysteries of the Sith quillt nur so über mit neuen Missionen und attraktiven Zusatzfeatures!





FUTURISTISCH! Nach Westwoods Blade Runner folgt mit Cryos Ubik eine zweite, nicht minder atmosphärische Versoftung von Philip K. Dicks beklemmenden Zukunftsvisionen.



RASANT! Microsoft auf der Überholspur! Mit CART Precision Racing reiht sich der Softwaregigant mühelos ganz vorne im Lager der PC-Rennsimulationen ein.

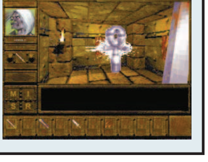




AMATEURLIGA! Über das, was sich Psygnosis mit dem antiquierten adidas Power Soccer geleistet hat, sollte man besser den Mantel des Vergessens breiten!



GRAUSIG! Rollenspieler machen um Interplays Mega-Flop Descent to Undermountain besser einen großen Bogen – eine Enttäuschung auf der ganzen Linie!



PLUS-CD-ROM

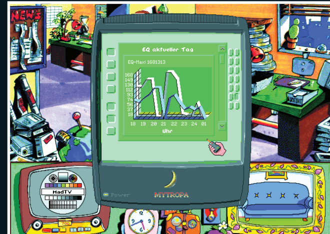
PC ACTION PLUS 3/98 Mad TV 2

PC ACTION

VOLLVERSION: MAD TV 2

Eine Gefahr unvorstellbaren Ausmaßes rast auf die zivilisierte Welt zu: Gleich drei neue Kommerz-Fernsehsender sind angetreten, die Wohnzimmer mit stumpfsinnigen Programmen zu überziehen. Sie kennen kein Erbarmen und haben







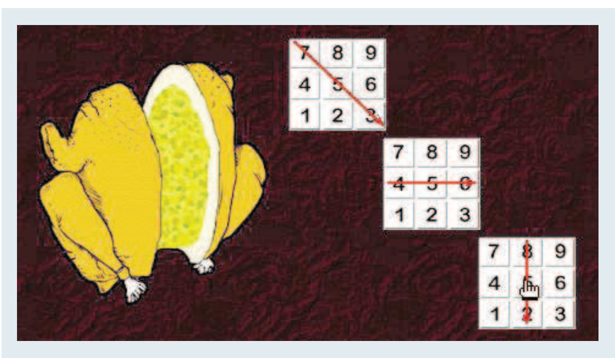
StarCraft Limited Edition

Sammlerstücke mit attraktiven Covermotiven

StarCraft, Blizzards neuester Coup im Strategiebereich, dürfte sich nach Ansicht von CUC Software und Exklusiv-Distributor Bomico als echter Umsatzknüller erweisen. Aus diesem Grund hat man sich für die Fans ein echtes Schmankerl ausgedacht und liefert die ersten 99.999 Exemplare als aufwendig gestaltete Limited Edition aus. Die Packungen warten mit Flapcover, Strukturprägung und drei verschiedenen Titelmotiven auf, von denen jedes eine der Alienrassen aus dem Spiel darstellt. Laut CUC soll StarCraft, dessen Release bislang mehrfach verschoben worden war, nun spätestens bis März in den Handel kommen. **ha**

Die Konterfeis dreier verschiedener Alienrassen zieren die Covers der StarCraft Limited Edition.

FUNDSACHEN



Ein PC-Spiel, das in keiner Küche fehlen sollte, wird Interplay in Kürze mit Die by the Sword auf den Markt bringen! Schon jetzt können Sie sich im Internet unter `http://www.interplay.com/dbts/main.html` ein Bild davon machen, wie man per Ziffernblock auf der Tastatur mit dem Zweihänder seinen Truthahn tranchiert. Guten Appetit!

HOTLINES

- Acclaim
  02 11-5 23 32 22 — 24 Stunden am Tag
- Activision
  0 18 05-22 51 55 — (technischer Support)
  01 90-51 00 55 — Mo-So 16^{00}-18^{00} nicht an Feiertagen!
- Art Department
  02 34-9 32 05 50 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- Ascaron
  0 52 41-96 69 33 — Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
- Attic
  0 74 31-5 43 23 — Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 13^{00}-18^{00}
- Blue Byte
  02 08-4 50 88 88 — Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{30}-19^{30}
- BMG Interactive
  01 80-530 45 25 — Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
- Bomico
  0 61 07-94 51 45 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- Capstone
  0 40-39 11 13 — Mo-Do 18^{00}-20^{00},
- Cryo Interactive
  0 52 41-95 35 39 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}, Sa, So 14^{00}-16^{00}
- Disney Interactive
  0 69-66 56 85 55 — Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- EF Multimedia
  0 52 41-97 19 19 — Mo-Fr 11^{00}-20^{00}
- Egmont Interactive
  0 18 05-25 83 83 — Mo-Do 18^{00}-20^{00}
- Eidos Interactive
  0 18 05-22 31 24 — Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
- Electronic Arts
  0 24 08-94 05 55 — Mo-Fr 9^{30}-17^{30}
- Funsoft
  0 21 31-96 51 11 — Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- Greenwood Entertainment
  02 34-9 32 05 55 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- GT Interactive Deutschland GmbH
  01 805-25 43 91 — Mo-So 15^{00}-20^{00} nicht an Feiertagen
- Hasbro
  0 18 05-20 21 50 — Mo-So 15^{00}-20^{00}
- Ikarion Software
  02 41-470 15 20 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- Infogrames
  02 21-4 54 31 06 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- Konami
  02 21-61 23 52 — Mo-Fr 17^{00}-20^{00}
- Magic Bytes
  0 52 41-97 19 99 — Mo-Fr 17^{00}-19^{00}
- Max Design
  00 43-3 68 72 41 47 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- MicroProse
  0 18 05-25 25 65 — Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
- Mindscape
  02 08-99 24 114 — Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- Navigo
  0 89-324 66 222 — Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
- NEO
  00 43-16 07 40 80 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- Nintendo
  01 30-58 06 — Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- Philips Media
  0 61 07-94 51 45 — Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- Psygnosis
  018 05-21 44 33 — Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- Ravensburger Interactive
  07 51-86 19 44 — Mo-Do 16^{00}-19^{00}
- Sega
  0 40-2 27 09 61 — Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
- Sierra Coktel Vision
  0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- Software 2000
  01 90-57 20 00 — Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
- Starbyte Software
  02 34-68 04 94 — Mo 16^{00}-18^{00}
- Ubi Soft
  02 11-3 38 00 33 — Mo-Fr 9^{00}-18^{00}
- Viacom New Media
  01 30-82 01 15 — Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
- Virgin
  0 40-39 11 13 — Mo-Do 14^{00}-18^{00}
- Warner Interactive
  0 40-27 85 53 06 — Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}



Die bunten Glasfenster, die sich immer wieder in den Dungeonmauern finden, lassen sich mit einem wuchtigen Schwerthieb in tausend Stücke zertrümmern.



Nur ein ganz geringer Prozentsatz der Monster aus Diablo 1 hat auch den Weg ins Sequel gefunden. Stattdessen dürfen wir uns auf eine Vielzahl neuer schrecklicher Kreaturen freuen.

Diablo 2 • Action-Rollenspiel

TEUFELSKERL

Diablo aus dem Hause Blizzard North gehörte mit seinem vor Spannung nur so knisternden Gameplay zweifellos zu den beeindruckendsten Spieleschöpfungen des Jahres 1996. Angesichts des enormen Erfolgs war es eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis sich das Blizzard-Team an die Entwicklung eines zweiten Teils machen würde. Wir haben uns bereits einen ersten Eindruck von der „Neuauflage" verschafft...



Viel Arbeit steckt Blizzard in die Verbesserung des Lighting-Systems – so soll Diablo 2 gegenüber dem Vorgänger wesentlich realistischere Schatten- und Transparenzeffekte aufweisen.

Trotz aller Lobpreisungen, die Diablo von der Fachpresse und der überwiegenden Mehrheit der Spieler erfuhr, wurde nach dem Verfliegen der ersten Euphorie auch fundierte Kritik laut. Fans traditioneller Rollenspiele bemängelten die zu starke Betonung des Action-Elements, dem die epischeren Aspekte des RPG-Genres geopfert wurden: Diablo hatte dem Spieler nur „Spar-Quests" zu bieten, und eine echte Interaktion mit den Nichtspieler-Charakteren fand nicht statt. Die Bewohner Tristrams, bei denen sich der Held mit Ausrüstungsgegenständen, Heil- und Zauberelixieren versorgte, standen wie angewurzelt in der Gegend herum und brachten gerade mal einen Standardsatz zur Begrüßung über die Lippen. Auch die angebotenen Charakterklassen für den Helden konnten echte RGP-Freaks nicht zufriedenstellen. Immerhin: Ein Großteil der Diablo-Spieler erkannte das Programm als das an, was es laut Blizzard auch sein sollte: ein intelligent gemachtes Actionspiel, in dem das Rollenspiel-Element der Charakter-Entwicklung Eingang fand, um den Spieler durch die Identifikation mit seinem Helden bei der Stange zu halten. Blizzard plant nicht, am grundlegenden Spielprinzip von Diablo etwas zu ändern, um den Hardcore-Rollenspielern entgegenzukommen. Nach wie vor soll Hack and Slay-Action im Vordergrund stehen, allerdings werden ein neuer Held, neue Monster, Zaubersprüche und Locations für neue Spielerfahrungen sorgen.

Eskalation des Bösen

Diablo 2 gliedert sich in vier Teile mit je einer Stadt und dazugehörigem Dungeon. Für Ihren Helden stehen Ihnen fünf verschiedene Klassen zur Auswahl, und je weiter Sie im Spiel durch die einzelnen „Akte" voranschreiten, desto mehr erfahren Sie über die düsteren Pläne des Lord of Terror: Dieser hat sich mittlerweile aus den Dungeons unter Tristram befreien können und macht sich frisch gestärkt daran, irgendwo im Osten eine Armee aufzustellen. Sein Ziel ist neben der Befreiung seiner Brüder Baal und Mephisto – wie könnte es anders sein – die Unterwerfung der ganzen Welt. Als junger Abenteurer ereilt Sie die Kunde von den neuerlichen Übeltaten der teuflischen Lords, und Sie machen sich unverzüglich zum Kloster der Sisters of the Sightless Eye in die Berge auf, das von dem bösen Dämonen Andariel beherrscht wird. Aus den Bewohnern des Klosters rekrutiert Andariel eine dunkle Armee, mit deren Hilfe er sich das Wohlwollen Dia-blos erschleichen will. Gelingt es Ihnen, Andariel im untersten Dungeon-Level der ersten Stadt zu besiegen, dürfen Sie zur nächsten Stadt voranschreiten, in der Diablo bereits neue Gemeinheiten für Sie bereithält.

Differenziertere Charakterklassen

Unterschieden sich die Charakterklassen des originalen Diablo im wesentlichen durch ihre verschiedenen Waffen und Attribute, will Blizzard den einzelnen Charaktertypen im zweiten Teil durch zusätzliche Features ein klareres Profil verpassen. Jede Klasse wird über eine Reihe ganz spezifischer Kampftechniken und Zaubersprüche verfügen, die den anderen vorenthalten bleiben – der Spieler hat dabei die Möglichkeit, die Fähigkeiten, die sein Held beherrschen soll, bis zu einem gewissen Grad selbst zu beeinflussen. Zur Verfügung stehen zwei Zauberer- und zwei Kämpferklassen sowie eine Mischform. Auch die Nichtspieler-Charaktere spielen in Diablo 2 eine wichtigere Rolle: Nicht nur, daß sie jetzt wie „normale" Menschen in den Städten ihren Alltagsgeschäften nachgehen, nein, man kann nun auch Zaubersprüche und kämpferische Fertigkeiten von ihnen erlernen, wenn man für sie einen Quest zu Ende geführt hat. Es wird wahrscheinlich sogar möglich sein, NPCs für seine Abenteuer anzuheuern.

Mehr Quests und neue Zaubersprüche

Da sich Diablo 2 nicht mehr ausschließlich an einem Ort, sondern in vier verschiedenen Städten mit jeweils ganz eigenem Ambiente abspielt, erwarten den Helden im Sequel auch wesentlich mehr Quests. Blizzard will diesmal mehr Missionen integrieren, die an eine spezielle Location gebunden sind – ähnlich der Knochenkammer und König Leorics Grab aus dem ersten Teil. Alle Quests werden sowohl im Singleplayer- als auch im Multiplayer-Modus verfügbar sein und dem Helden wieder in zufallsgesteuerter Reihenfolge angeboten. Zur Bewältigung der Aufgaben haben die Entwickler dem Helden eine Reihe neuer Zaubersprüche und Fertigkeiten an die Hand gegeben: So

Skelett und Zombie werden auch im zweiten Teil von Diablo ihre Aufwartung machen, allerdings versehen mit einer überarbeiteten Künstlichen Intelligenz. Der gehörnte Nasenringträger zur Linken erinnert verdächtig an eine teuflische Kreatur aus den Dungeons der britischen Entwicklerkonkurrenz.

MULTIPLAYER

Einer der größten Kritikpunkte an Diablo war die unausgegorene Battle.net-Multiplayer-Option, die Cheatern Tür und Tor öffnete und damit ehrlichen Teilnehmern an einer Internet-Session bald jeglichen Spielspaß zunichte machte. Blizzard arbeitet daran, das Cheater-Problem in den Griff zu bekommen, und hat für Diablo 2 noch weitergehende Änderungen für den Multiplayer-Modus in Planung: So will man die mögliche Zahl der teilnehmenden Spieler auf voraussichtlich acht erhöhen und auf verschiedene Schwierigkeitsgrade in Multiplayer-Games verzichten – diese Option erachtet Blizzard angesichts des von Stadt zu Stadt ohnehin ansteigenden Schwierigkeitsgrades für hinfällig. Gerade bei den Battle.net-Neuerungen scheint jedoch momentan noch alles in Bewegung zu sein, so daß sich zu diesem Zeitpunkt noch keine endgültigen Aussagen über mögliche Erweiterungen treffen lassen.



Dank der neuen Grafik-Engine wirken die Dungeons nun noch detaillierter und bedrohlicher als im originalen Diablo.

ist es nun möglich, ein Monster zeitweise zu seinem Verbündeten zu machen, Waffen vorübergehend mit magischen Fähigkeiten auszustatten oder einen Blood Golem bis zum letzten Atemzug für sich kämpfen zu lassen. Mit Hilfe eines Eisstachels läßt man Gegner zu einer Eissäule erstarren oder errichtet undurchdringliche Wände, die dem Widersacher eine Menge Hitpoints kosten können.

Generalüberholung

Selbstverständlich faßte Blizzard North für Diablo 2 nicht nur konzeptionelle Änderungen ins Auge, sondern arbeitet auch an einer umfassenden Optimierung der zugrundeliegenden Game-Engine. Zeitweise war sogar die Implementierung einer 3D-Engine im Gespräch, die Idee wurde aber zugunsten einer für den Spieler vertrauter wirkenden zweidimensionalen Engine wieder verworfen. Auch im Sequel nehmen Sie demnach die um ein Vielfaches angewachsene Spielewelt wieder aus der isometrischen Perspektive wahr – die Grafik wartet aber mit mehr Details auf, und ein verbessertes Lighting-System ermöglicht eine realistischere Darstellung von Schatten und Transparenzeffekten. Insgesamt wirken die Dungeons von Diablo 2 wesentlich bedrohlicher und monumentaler als die des ersten Teils. Sie enthalten mehr interaktive Elemente als zuvor: Fenster können zu Bruch gehen, und Ihr Held kann Opfer einer der zahlreichen, in den Levels verteilten Fallen werden. Eine weitere erfreuliche Neuerung betrifft den Aktionsradius Ihres Charakters: War Ihr Held in Diablo nur in der Lage, sich in acht verschiedene Richtungen zu bewegen, lassen sich seine Wege nun nach Point & Click-Manier viel freier festlegen. Allerdings büßt er im Gegenzug die nützliche Fähigkeit ein, durch Wände und Türen sehen zu können. Ihr Charakter wird in Diablo 2 wirklich nur das wahrnehmen können, was sich unmittelbar in seinem Gesichtsfeld befindet.

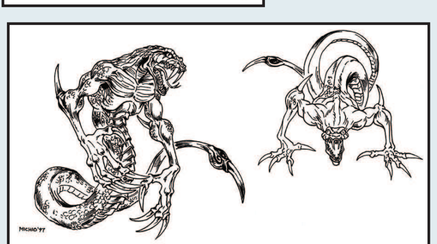
Eine frühe Skizze von Baal, dem Bruder Diablos, den dieser aus der Gefangenschaft zu befreien trachtet.

BESTIARIUM

Nur wenige Monster aus dem ersten Teil von Diablo werden auch ins aufgebohrte Sequel Eingang finden, so beispielsweise die Skelette und die Zombies – allerdings mit anderen Fähigkeiten und einer überarbeiteten Künstlichen Intelligenz ausgestattet. Laut Blizzard North-Präsident David Brevik kann man in Diablo 2 ein Wiedersehen mit etwa 5 bis 10% der Monster aus dem ersten Teil erwarten. Erste Charakterskizzen zeigen jedoch bereits, daß es der edle Held auch in Diablo 2 wieder mit einer breiten Palette an gar fürchterlichen, mehr oder minder hartnäckigen Gegnern zu tun haben wird, die sich perfekt in das aus dem ersten Teil bekannte Ambiente einpassen.









Blizzard will den Multiplayer-Modus umfassend überarbeiten.



Ein Point & Click-Interface sorgt für mehr Bewegungsfreiheit.

Änderungen vorbehalten

Noch ist Diablo 2 in einem sehr frühen Entwicklungsstadium, und man darf erwarten, daß sich bis zum geplanten Release zum Ende dieses Jahres noch jede Menge Änderungen in Konzept und Technik ergeben. Zur Zeit ist das Blizzard-Team immer noch fieberhaft mit der Arbeit an dem Abschnitt mit Andariel und den Sisters of the Sightless Eye beschäftigt, und der genaue Zeitpunkt der Fertigstellung ist momentan noch nicht abzusehen. Angesichts der Schwierigkeiten, die sich 1996 bei der Veröffentlichung des Original-Diablo ergaben, plant Blizzard für Diablo 2 zudem eine besonders intensive, mehrmonatige Quality Assurance-Phase mit ausgiebigen Beta-Tests ein. Sollte Diablo 2 allerdings nur die jetzt schon geweckten Erwartungen erfüllen, dürfen wir in absehbarer Zeit wohl mit einem weiteren absoluten Ausnahmeprodukt aus dem Hause Blizzard rechnen.

Herbert Aichinger

Voraussichtlich:	Pentium100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	8 Sp. TCP/IP	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Blizzard North	Erscheint:	Ende 1998

☒ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

Grand Prix 500cc • Rennsimulation

HIGHSIDER

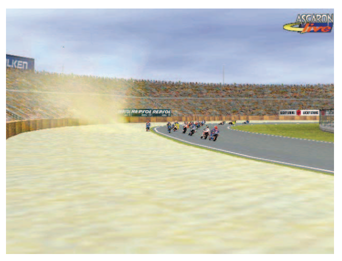
Während Autonarren durch eine PC-Simulation nach der anderen verwöhnt wurden, schauten Motorradfahrer in die Röhre. Bis auf einige gute Actionrasereien wie Moto Racer oder Road Rash blieb der digitale Chromauspuff bisher kalt. Schluß mit dem Frust, denn die Zeit des Darbens ist vorbei!



Ascaron achtete bei der Kursdigitalisierung auch akribisch auf Höhenunterschiede.



Eine schlechte Position! Vor der nächsten Linkskurve ist kaum mehr ein Überholvorgang möglich. Da hilft nur hinten anstellen und warten.



Wer in der 500er-Klasse nicht bereits zur Kurvenanfahrt das korrekte Tempo einhält, fliegt unweigerlich raus.

Ascaron ist immer wieder für eine Überraschung gut! Zunächst gelang den Güterlohern mit der Hubschrauber-Simulation Das Hexagonkartell ganz heimlich, still und leise der Einstieg in die PC-Fliegerei, dann pustete Anstoß 2 sämtliche Konkurrenz vom Fußballmanager-Thron, und jetzt wird die Fachwelt mit einer Motorrad-Sim überrascht. Beim News-Event Ende Januar gab's dazu nicht etwa Screenshots zu sehen – nöö, Ascaron trumpfte gleich mit einer spielbaren Version auf und sorgte wieder einmal für herunterhängende Kinnladen. Kein Wunder, denn erneut preschen die Ostwestfalen gekonnt und mit Vehemenz in eine der wenigen thematischen Nischen, die sich bei PC-Spielen noch anbieten. Sorry, anboten, denn mit einem Seitenblick auf die Features von Grand Prix 500cc kann diese Marktlücke zum Wohle aller Biker ab sofort als besetzt betrachtet werden.

Easy Rider?

Ascaron wartet mit allen 15 Originalstrecken des WM-Kalenders auf, zusätzlich gibt's vier Teststrecken, etliche Setup- und Tuningoptionen und etwa 100 bekannte Piloten mit ihren jeweiligen Fahrstilen. Sie können Testrennen starten, einzelne Grand Prix-Wochenenden absolvieren, eine gesamte Saison bestreiten oder sich zu acht im Netzwerk durch die Kurven wiegen. Mit der 125er, der 250er und der 500er-Klasse sind alle WM-Ligen vertreten, über einen Karrieremodus dürfen Sie sich durch die einzelnen Rennserien hangeln. Steuern sich die Achtelliter-Maschinen noch wie fixere Mofas durch die Kehren, enden die ersten Fahrversuche in der Königsklasse fast immer im Kiesbett. Da Ascaron besonderen Wert auf ein absolut realistisches Fahrmodell legte, reagieren die klobigen PS-Protze bei etwas zu forscher Fahrweise wie die Titanic vor einem Eisberg – nämlich überhaupt nicht. Ist ja auch richtig so, denn bei Motorradrennen kommt es in erster Linie auf eine perfekte Ideallinie an, wer hier in der Kurve bremst, sollte sich vorher einen Arzttermin reservieren.

Schöner Sterben

Wer einen Force Feedback-Joystick sein eigen nennt, kann die auftretenden Fliegkräfte „eigenhändig" erfahren, nach etwas Eingewöhnungszeit klappt das Manövrieren mit jeglicher Art von analogem Steuergerät. Die neu entwickelte, sehr schnelle 3D-Engine verwaltet 20.000 Polygone pro Strecke und kommt am eindrucksvollsten mit einer 3Dfx-Karte zur Geltung. Details, wie die animierte Boxencrew oder spektakuläre Abflüge, wirken mit Hilfe des Voodoo-Chips besonders plastisch. Davon werden Sie sich wahrscheinlich schon im Mai selbst überzeugen können, dann will Ascaron bereits die Pilotenhelme verteilen. Wie gesagt, die Gütersloher sind immer für eine Überraschung gut.

Christian Bigge



Ein dichter Fahrerpulk kämpft auf dem Nürburgring um die beste Ausgangsposition vor der Schikane. Nur wer außen anfährt, hat Chancen auf der Geraden danach.

Voraussichtlich: P100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, 3D-Karte, Win95
Technik: SVGA, Direct3D, 3Dfx/SB/Force Feedback-Support
Multiplayer: 8 Sp. LAN | Sprache: deutsch
Hersteller: Ascaron | Erscheint: Ende Mai 1998
[x] Action [ ] Rätsel [x] Strategie [ ] Wirtschaft

Might & Magic VI - The Mandate of Heaven • Rollenspiel

HIMMELSSTÜRMER

1998 wird das Jahr der Rollenspiele. Alle großen Serien, Wizardry, Ultima und natürlich Might & Magic, haben Nachfolger angekündigt. New World Computing zeigt als erstes, wie die Zukunft des Genres aussehen dürfte. Eine ganze Welt wird realistisch mit voller Bewegungsfreiheit für den Spieler dargestellt.

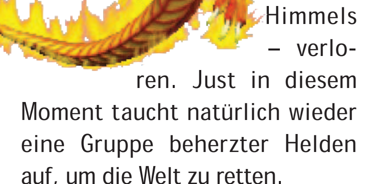


Das Spiel wird trotz 2 CDs keine Videos enthalten, wohl aber Zwischensequenzen mit der Engine.



Vorbildlich für ein Rollenspiel: Die gleiche Stadt bei Nacht, Nebel und Schneetreiben.

Nach Might & Magic Clouds of Xeen und Darkside of Xeen wurde die Serie durch die beiden Teile des Strategiespiels Heroes of Might & Magic unterbrochen. Die Story wird nahtlos nach dem genrefremden Intermezzo fortgesetzt. König Roland Ironfist ist spurlos verschwunden. Prinz Nicolai Ironfist ist noch zu jung, um die Herrschaft zu übernehmen. Regent und Hoher Rat sind zerstritten und nur darauf bedacht, ihre eigenen Taschen zu füllen. Natürliche Katastrophen und eine riesige Dämonenhorde erschüttern das Land. Das Reich droht zu zerfallen. Ein neuer Endzeit-Kult prophezeit den Weltuntergang. Es wird behauptet, die Iron Fists hätten das göttliche Recht zu herrschen – das Mandat des





Himmels – verloren. Just in diesem Moment taucht natürlich wieder eine Gruppe beherzter Helden auf, um die Welt zu retten.

Erbrecht

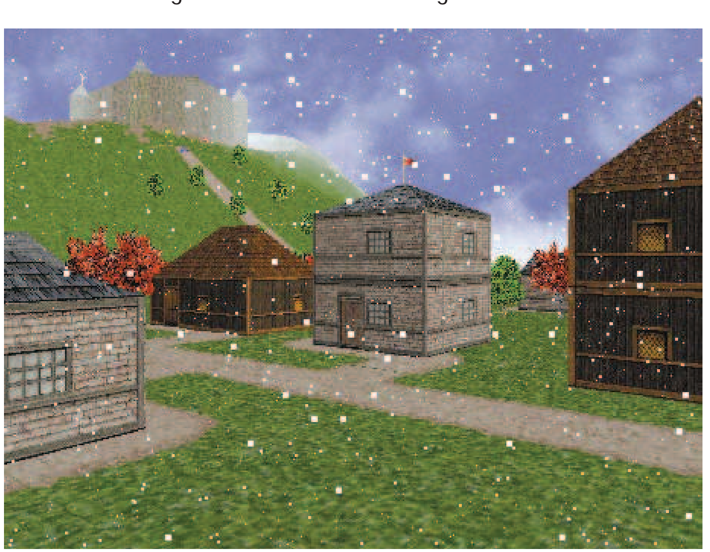
Vor fast drei Jahren erschien mit Clouds of Xeen der letzte Teil der Serie. In keinem anderen Genre sind die Intervalle zwischen einzelnen Teilen größer als bei den Rollenspielen. Warum? Ganz einfach: Neben komplexer Story, Strategie- und Adventure-Elementen erwarten Spieler zeitgemäße Technik und ausgefeiltes Game Balancing. Aus diesem Grund dauert die Entwicklung eines Rollenspiels erheblich länger, obwohl das endgültige Produkt keineswegs ein Erfolg werden muß. Wenige Serien, deren Teile in großen zeitlichen Abständen erscheinen, sind die Folge. Wenn sich aber ein Nachfolger nach mehreren Jahren ankündigt, darf man wahrlich bahnbrechende Neuerungen erwarten, wie auch New World Computing mit Might & Magic VI wieder zeigt.

3D-Beschleuniger

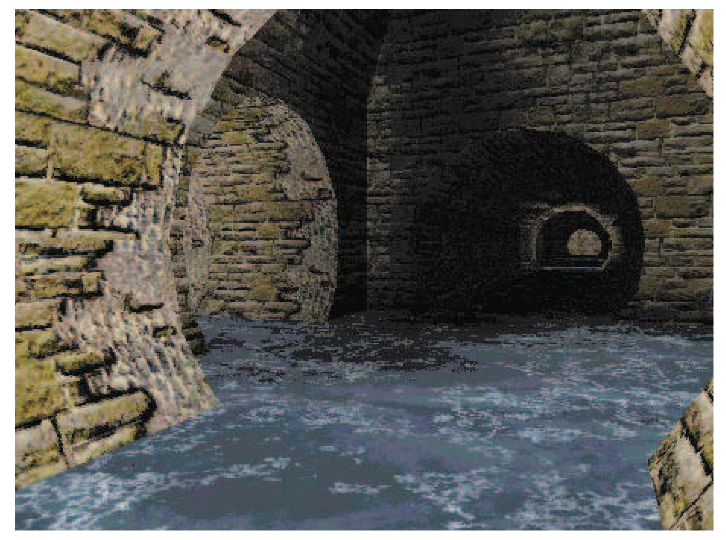
Die Serie spielte sich schon immer aus der Ich-Perspektive. Was liegt näher, als mit der neuen Engine 360°-Bewegungsfreiheit zu ermöglichen. Gab es schon? In Might & Magic wird die Heldengruppe durch Magie oder beschwingte Kreaturen zusätzlich



Nebel schränkt die Sichtweite ein. Die hinteren Häuser sind im Dunst kaum noch zu erkennen, von der Burg auf dem Berg fehlt jede Spur.



Leise rieselt der Schnee auf Xeen herab. Es dauert seine Zeit, bis die weißen Flocken die ganze Erde in ein weißes Kleid gehüllt haben.



Unter großen Städten findet sich eine Kanalisation. In den Dungeons bleiben je nach Lichtquelle einige Ecken im Dunkel verborgen.

fliegen können! Es wird zwar keine speziellen Versionen für 3Dfx oder Voodoo Rush geben, sondern nur eine Direct 3D-Unterstützung. Gerenderte Kreaturen, mit Textures überzogene Gebäude und wirklichkeitsgetreue Lichteffekte sorgen für einen höchst realistischen optischen Eindruck in SVGA mit 16 Bit-Farben. Trotzdem verzichtet New World Computing nicht darauf, Witterungsverhältnisse sowie den Wechsel von Tag und Nacht zu berücksichtigen. Abgesehen von der grafischen Darstellung beeinflussen Wetter und Uhrzeit die Aktionen aller NSCs (Nichtspielercharaktere). Beispielsweise sind Geschäfte nur zwischen Sonnenauf- und -untergang geöffnet. Egal ob die Heldengruppe des Spielers Abenteuer besteht oder nur tatenlos die Zeit vertrödelt, die Geschichte entwickelt sich unabhängig davon weiter. Wenn in zwei Wochen also eine Horde Goblins ein Dorf angreifen, könnte es sein, daß die Siedlung in Flammen aufgeht, falls die Bewohner nicht zufällig die Hilfe einiger Helden erhalten oder die Monster schon vorher prophylaktisch eliminiert wurden.

Reaktive Welt

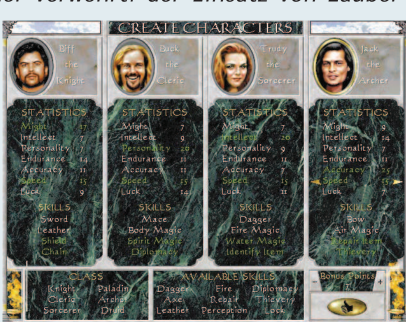
In Might & Magic VI stehen nur noch sechs verschiedene Klassen zur Auswahl, die einige der zahllosen Fertigkeiten erlernen und meistern dürfen. So spalten sich alle Zaubersprüche in neun Bereiche bzw. Fertigkeiten. Für Magier bieten sich beispielsweise Elementarkräfte an, während Priester Seelen-, Geist- und Körpermagie anwenden. Die eigene Gruppe aus vier Helden läßt sich wie gewohnt selbst erstellen.



Fotorealistische Grafiken bilden die Charakterportraits. Außerdem finden Menübuttons, Automap sowie Gold- und Nahrungsvorrat platz.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Die Gruppe ist auf vier Helden zusammengeschrumpft, und es stehen keine Halbmenschen mehr zur Auswahl. Durch das neue Fertigkeitensystem unterscheiden sich die verbleibenden sechs Klassen dafür stärker voneinander. Je nach Beruf und Erfahrung des Charakters darf er anschließend bestimmte Fertigkeiten erlernen. Mit einem geeigneten Mentor mausert sich der Ritter zum Kavalier und schließlich zum Champion. Parallel dazu entwickelt er seine Kampffertigkeiten, wie z. B. den Umgang mit Schwert, Rüstung, Schild oder das Widerstehen von Magie. Eins bleibt ihm jedoch für immer verwehrt: der Einsatz von Zaubersprüchen. So haben alle Klassen ihre Vor- und Nachteile. Neben Kampf- und Magiefertigkeiten existieren noch weitere Fähigkeiten, wie zum Beispiel Diplomatie, Gegenstände reparieren, Diebstahl und Aufmerksamkeit, die in den unterschiedlichsten Situationen von Nutzen sein werden.



Zwerge, Gnome und Elfen stehen nicht mehr zur Auswahl. Might & Magic VI hat sich von der Zeichentrickdarstellung voriger Teile verabschiedet und setzt ganz auf realistische Charakterportraits. Was nicht heißen soll, daß es diese anderen Rassen nicht mehr gibt. Im Laufe des Spiels ist es immer wieder möglich, NSCs in die Party aufzunehmen. Je nach Ruf der Helden unterhalten und handeln NSCs mit der Gruppe, unterstützen sie oder schließen sich ihr, vielleicht sogar ohne Bezahlung, an. Teilweise müssen zahlreiche Taten vollbracht werden, um die Aufmerksamkeit der NSCs zu erlangen. Adelige gewähren beispielsweise nur Helden untadeliger Reputation eine Audienz, Diebesgilden hingegen werden zur gleichen Zeit den Kontakt mit der Party vermeiden.

Action-Strategie?

Je nach Geschwindigkeit des eigenen Rechners soll Might & Magic VI stufenlos oder schrittweise ablaufen. Ebenfalls nach Wahl lassen sich Kämpfe rundenbasierend oder actionorientiert austragen. Natürlich kann der Spieler jederzeit zwischen den beiden



In allen Geschäften ersetzen optisch schönere, animierte Standbilder die 3D-Engine.

Optionen wechseln. Selbst über den Ausgang des Actionkampfs soll nicht die Fingerfertigkeit des Spielers, sondern die Stärken von dessen Helden entscheiden. New World Computing rechnet mit einer durchschnittlichen Spieldauer von 100 bis 150 Stunden. Um die gewaltigen Mengen an Grafik und Story zu fassen, sind für Might & Magic VI immerhin zwei CDs nötig. In den USA wird es zudem eine ca. $10 teurere, limitierte Version geben, die eine dritte CD mit den Teilen 1-5 von Might & Magic sowie eine schöne Stoffkarte enthält. Bis jetzt steht noch nicht fest, ob diese Sonderausgabe auch in Deutschland erscheint. Das Spiel soll noch dieses Frühjahr in den Regalen stehen.

Alexander Geltenpoth

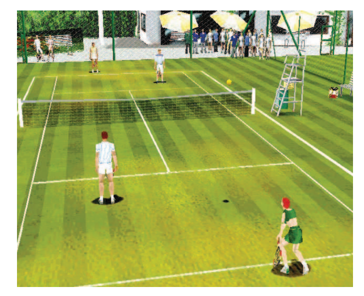
Voraussichtlich:	P90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, Direct-3D/SB		
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Sprache:	deutsch
Hersteller:	New World C./Ubi Soft	Erscheint:	1. Quartal 1998

☒ Action ☒ Rätsel ☒ Strategie ☒ Wirtschaft

Game, Net & Match • Sportspiel

ASS IM ÄRMEL?

Trauriger Fakt: Brillante PC-Sportspiele beschäftigen sich mit ur-amerikanischen Sportarten und stammen von EA Sports. FIFA 98, sehr europäisch orientiert, ist gleichfalls um Klassen besser als die Konkurrenz und existiert nur aufgrund persönlicher Vorlieben der kanadischen Ausnahmeprogrammierer.



Im gemischten Doppel geht's hier auf einem Wimbledon-Außenplatz zur Sache!



Für Steffis Knie wäre der Betonboden dieser Lagerhalle Gift. Martina Hingis freut sich!

Betrachtet man neben der Qualität auch die Verkaufszahlen aller Sportspiele der letzten Jahre, so wird die Luft hinter den EA Sports-Titeln tatsächlich mehr als dünn, obwohl die Kanadier durchaus einige Sportarten fahrlässig unbesetzt ließen. Das gilt z. B. für Tennis. Seit dem Wimbledon-Sieg von „Boom Boom" Becker im Jahre 1985 war das Feld für eine Tennissimulation vom feinsten in Deutschland bereitet. Bis auf wenige Ausnahmen traute sich aber kein Hersteller an die Thematik. Fatal, oder? Ausgerechnet jetzt, wo die verdienten germanischen Racket-Heroen aus Leimen, Elmshorn und Brühl ihren mehr oder weniger würdigen Abschied als Aktive zelebrieren, plant Blue Byte mit Game, Net & Match eine PC-Konvertierung des weißen Sports. Spät, aber nur logisch, zeichneten doch die Mülheimer mit Great Courts 2 bereits vor Jahren für die spielerisch einzig gelungene PC-Version des Schlagsports verantwortlich.



Hier sehen Sie einige der Polygonspieler. Ähnlichkeiten mit lebenden Personen sind rein zufällig, weder beabsichtigt und...

Sim Dream

Lassen Sie uns doch einmal darüber sinnieren, wie ein optimales Tennisspiel aussehen könnte. Wie wäre es mit einer Real-Simulation samt Originalspielern, Weltrangliste, Turniermodus, unterschiedlichen Belägen, Preisgeldern, vielleicht Pressekonferenzen und Trainingsmodus und natürlich perfekter Spielbarkeit dank geschmeidiger Animationen und samtweicher 3D-Engine? Keine Sorge, Blue Byte garantiert zumindest teilweise bei Game, Net & Match genau die herbeigesehnte Tennisatmosphäre. Zwar müssen Sie auf eine Lizenz verzichten, doch die über 100 vielseitig animierten PC-Spieler weisen tatsächlich unterschiedliche Spieleigenschaften auf und müssen in Turnieren auf Gras-, Beton-, Sand- und Kunststoffböden ihre Klasse zeigen.

Spiel, Satz und Sieg?

Die neuentwickelte 3D-Engine Extreme Vision sorgt dank 3Dfx-Support und zahlreichen Kameraperspektiven für Augenschmaus und gute Übersicht. Die vielseitige Steuerung erlaubt je nach Spielsituation den gepflegten Einsatz von Lobs, Stops, Slice und Topspins, auch die Schlagwinkel können variiert werden. Via Internet oder Netzwerk können Sie sich wahlweise beim Doppel die Filzkugeln um die Ohren ballern. Schließlich soll durch authentische Publikumsreaktionen und einen professionellen Live-Kommentator passend zum Wimbledon-Start im Mai das echte Fernseh-Feeling aufkommen. Dann werden auch wir den von Blue Byte überreichten Schläger gern selbst in die Hand nehmen, schließlich fehlt's dem realen Zirkus mittlerweile an echten Typen, wie auch die stets abnehmenden Einschaltquoten beweisen.

Christian Bigge



Wie wäre es zur Abwechslung mit ein paar Trainerstunden im sonnigen Marbella. Sogar ein paar Zuschauer finden sich ein.

Voraussichtlich:	P133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, Direct3D, 3Dfx/SB/MMX-Support		
Multiplayer:	4 Sp. LAN, TCP/IP	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Blue Byte	Erscheint:	Mai 1998

☒ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

Final Fantasy VII • Rollenspiel

PHANTASIALAND

Kann es ein Manga-Spargeltarzan mit gelbem Stachelhaarschnitt, großen Kulleraugen und metzgerbeilartigem Riesenbreitschwert schaffen, auch für Durchschnittseuropäer zum heißgeliebten Helden zu werden? Nach dem Exklusivbericht in der vergangenen Ausgabe servieren wir Ihnen im zweiten Teil der Final-Fantasy-VII-Vorschau nähere Informationen über die Konvertierung des japanischen Konsolenkultspiels und brandaktuelle Screenshots. PC Action besuchte zu diesem Zweck die Firma Squaresoft im sonnigen Los Angeles.

Die erste spielbare Version des actionlastigen Rollenspiels zeigt, daß Final Fantasy VII im Vergleich zum Playstation-Original mit einer besseren Grafik aufwartet, sich in anderen Bereichen aber größtenteils an das Vorbild hält. Die typisch japanische Animédarstellung und die konsolenartige Umsetzung, das weiß auch Chef-Entwickler Randy Fujimoto, wirkt für PC-Besitzer möglicherweise gewöhnungsbedürftig. Normal-User sind eben noch sehr auf eine Präsentation im Stil von Lara Croft & Co fixiert. Bei Squaresoft herrscht jedoch die Überzeugung, daß das Produkt mit einer anspruchsvollen Story, einer brillanten Optik, dem ausgereiften Kampfsystem, der dramatischen Musikuntermalung und einem abwechslungsreichen Gameplay selbst Skeptiker verzaubern und stundenlang an den Bildschirm fesseln wird. Deshalb verwundert es nicht, daß Verkaufszahlen um die 100.000 Stück angestrebt werden. Final Fantasy stieße damit in Myst-Sphären vor.

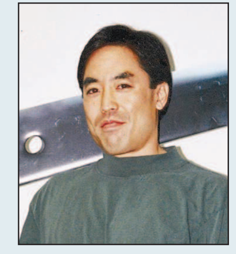
Rund 400 Zaubersprüche

Bei seiner Reise, die aus unterschiedlichen, vorbestimmten Kameraperspektiven zu sehen ist, begleitet der Spieler den Söldner Cloud Strife, der dem zwielichtigen Unternehmen Shinra das Handwerk legen will (siehe PCA 2/98). Im weiteren Verlauf ist er für weitere acht Nichtspielercharaktere verantwortlich und kann kleine Partys bilden, die aus bis zu drei Helden bestehen. Neben den Waffenfertigkeiten spielen rund 400 Zaubersprüche eine große Rolle, die effektvoll gegen Hunderte von Gegnern eingesetzt werden. Während der Gefechte gehen Cloud und seine Kumpels gegen Drachen, Riesen und Wolpertingerartige Monstren vor, wobei die 3D-Darstellung mit vielen Spezialeffekten aufwartet. Der optisch beeindruckende Einsatz von Magie sei wegen Performancefragen schwierig auf den PC umzusetzen gewesen, erklärt Randy Fujimoto. Manch ein Zauberspruch entfaltet sich immerhin mit einer Darstellung von über 20.000 Polygonen. In Geschäften gibt es weitere

Der Spieler steuert die Polygonfiguren durch gerenderte Hintergründe. Hier kommt es häufig zu den wichtigen Dialogen (rechts). Zaubersprüche spielen ebenfalls eine wichtige Rolle (unten).



WIE EIN GUTES BUCH...



Weltweit wurden die Spiele aus der Final-Fantasy-Serie mittlerweile 15 Millionen mal verkauft. Nachdem die Animé-Helden so viele Konsolenfans verzaubert haben, will Squaresoft mit der ersten PC-Umsetzung einen weiteren Markt erobern. Wir hatten Gelegenheit zu einem Gespräch mit Randy Fujimoto, einem der verantwortlichen Entwickler des Projekts „Final Fantasy VII".

PC ACTION: Kannst Du anhand von einigen Details erläutern, was an der PC-Version besser ist?

Randy Fujimoto: Wenn man die PC- mit der Playstation-Version vergleicht, wäre da die Grafik zu nennen, in erster Linie die Details der Magieeffekte, wie man sie von der Playstation so nicht kennt. Performance und Gameplay sind identisch.

PC ACTION: Final Fantasy ist ein sehr episch angelegtes Spiel. Kannst Du mit einem bildlichen Beispiel erklären, wie groß die Welt ist, wenn man sie z. B. mit einem wirklichen Land vergleicht? Oder kann man sagen, wie lange man laufen muß, um von der einen zur anderen Seite zu kommen?

Randy Fujimoto: Es gibt rund 20 Locations im Spiel. Man läuft aber nicht nur. Du bewegst dich auf einem Kontinent, dann bekommst du einen Chocobo-Reitvogel, um schneller unterwegs zu sein. Dann erhältst du einen Wagen, damit du fahren kannst. Die Laufzeit beträgt vielleicht gerade mal fünf Minuten. Aber die Karte ist sehr groß. Man kann das schlecht mit den Ausmaßen eines wirklichen Landes messen. Die Welt ist mit anderen Welten aus Fantasygeschichten, wie die von Tolkien oder David Edding, vergleichbar.

PC ACTION: Existiert so etwas wie ein Missionsbaum, oder ist Final Fantasy VII eher ein lineares Spiel?

Randy Fujimoto: Einige Teile sind nicht linear. Wenn Du Dir die Weltkarte ansiehst, kannst Du zu jeder Stadt und zu jedem Dorf gehen. Manche Ereignisse eröffnen sich Dir vielleicht nicht, wenn andere Dinge nicht erledigt sind. Aber Du kannst überall hin, wenn Du das richtige Vehikel besitzt, und Du kannst Dich in ein weiteres Szenario begeben, in dem Du vielleicht schon warst – Du gehst diesmal jedoch in ein Geschäft, um bessere Waffen zu kaufen, die Du normalerweise nicht bekommen würdest, wenn Du den üblichen Missionspfad gehst. Strategisch veranlagte Spieler wählen möglicherweise den geradlinigen Weg, aber es gibt viele Subquests, die Du beginnen kannst. Du beschäftigst Dich zehn Stunden lang damit, und erst dann kehrst Du ins eigentliche Spiel zurück. Es steht Dir aber frei, das zu tun, und insofern ist das Spiel sehr unlinear aufgebaut.

PC ACTION: Gibt es bei der PC-Umsetzung eine Sprachausgabe?

Randy Fujimoto: Nein. Während der Planung haben wir das überlegt, sind aber davon abgekommen. So ist mehr Vorstellungskraft und Phantasie vom Spieler gefragt. Wir wollen, daß er sich selbst ein Bild von den Charakteren macht.

PC ACTION: Du stehst neben einem Jungen in einem Kaufhaus und hast einen Satz, um ihn zu überzeugen, ausgerechnet Final Fantasy VII zu kaufen. Was sagst Du?

Randy Fujimoto: Es ist ein Spiel, das Dich in die Story hineinzieht. Es ist, wie einen guten Film zu sehen oder ein gutes Buch zu lesen, mit unerwarteten Ereignissen. Es ist sehr anspruchsvoll, ein starkes Spiel eben...



Auf Jung-Siegfrieds Spuren: Cloud und seine Kumpels versuchen sich unter anderem als wackere Drachentöter.

Chocobo-Rennen mit straußenartigen Rennvögeln teil, jagt auf Motorrädern über Highways, steuert ein U-Boot oder nutzt ein Snowboard als fahrbaren Untersatz. Über zwei Stunden Filmsequenzen vermitteln Endzeitgefühle. „Wo das Spiel endet und der Film beginnt, ist kaum zu sagen", meint Kundendienstleiter Rick Thompson. „Ich habe Final Fantasy 15mal gespielt und immer wieder neues entdeckt", umschreibt er die Philosophie der Hintergrundstory.

Savepoints als Motivation?

Obwohl die Steuerung vom Grundsatz her konsolentypisch auf ein Joypad ausgerichtet ist, soll es für den PC auch eine Tastatur- und Mausunterstützung geben. Abgespeichert werden kann nur an bestimmten Stellen, was bei PC-Besitzern gemeinhin wenig beliebt ist. „Das gehört zum Gameplay und soll die Spieler motivieren", glaubt Randy Fujimoto. Ob sich Squaresoft in Zukunft verstärkt auf den PC als Entwicklungsplattform 1 konzentriert, darüber entscheiden nicht zuletzt der Erfolg von Final Fantasy VII und die Absatzzahlen des fünften Teils, der zeitgleich veröffentlicht wird.



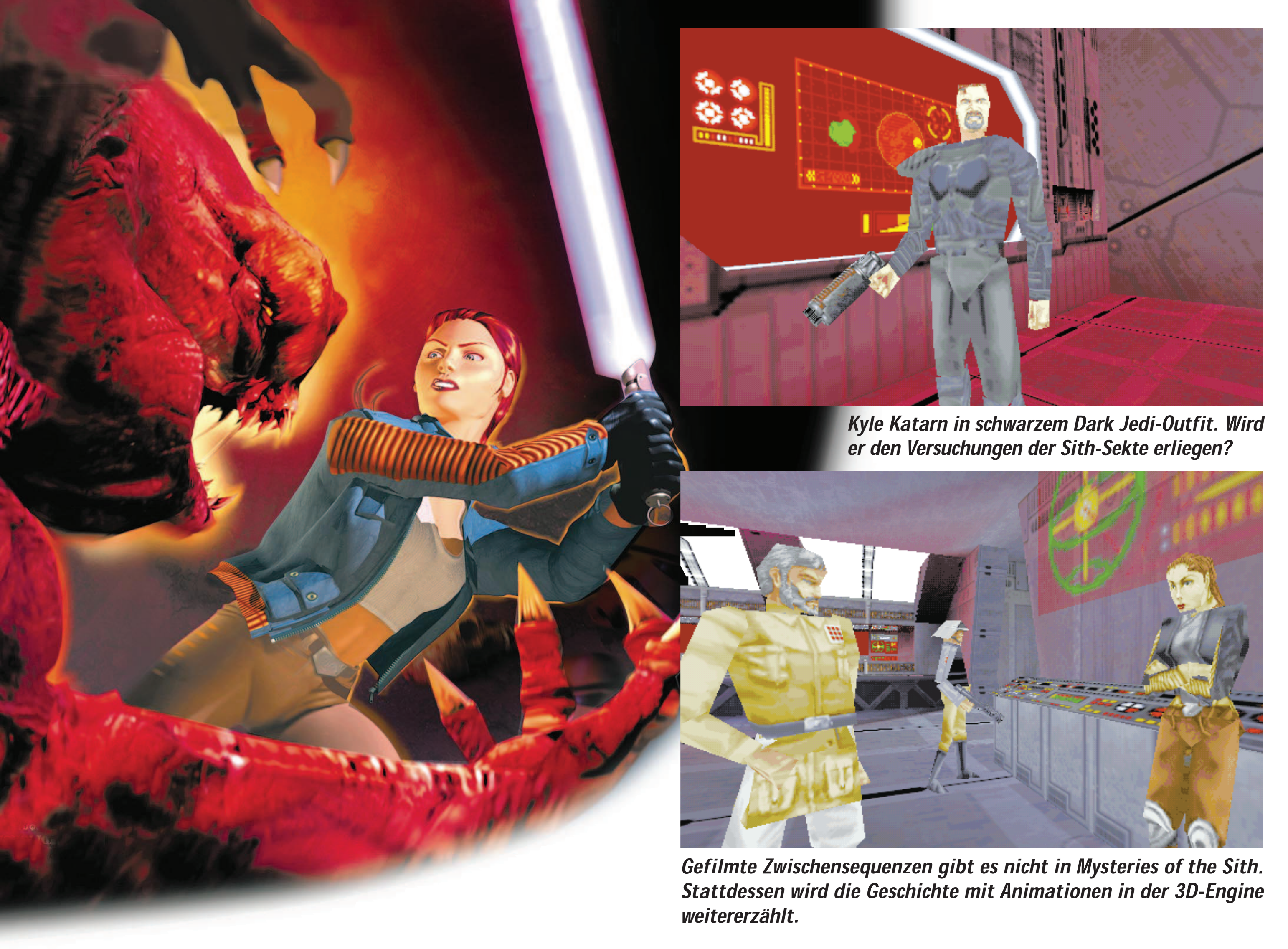
Sechs Minispielchen wie das Chocobo-Rennen (Bild) oder eine Verfolgungsjagd auf Motorrädern sollen für Abwechslung sorgen.

Schwerter und Wummen, Heiltränke und andere nützliche Items. Ziel ist auch, die Fähigkeiten seiner Schützlinge auszubauen. Was die Rätsel betrifft, bescheren Dialoge Tips. Zur Aufgabe gehört es unter anderem, Safes zu knacken und bestimmte Personen zu finden. Hauptbestimmend sind aber die Kämpfe und das Erreichen bestimmter Wegpunkte. Bei sechs Minigames nimmt der Spieler an

Harald Fränkel

Voraussichtlich:	mind. P 133, 16 MB RAM, Win95
Technik:	SVGA, Direct 3D, Glide/SB
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Eidos/Squaresoft
Erscheint:	Mitte 1998

☒ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft



Kyle Katarn in schwarzem Dark Jedi-Outfit. Wird er den Versuchungen der Sith-Sekte erliegen?

Gefilmte Zwischensequenzen gibt es nicht in Mysteries of the Sith. Stattdessen wird die Geschichte mit Animationen in der 3D-Engine weitererzählt.

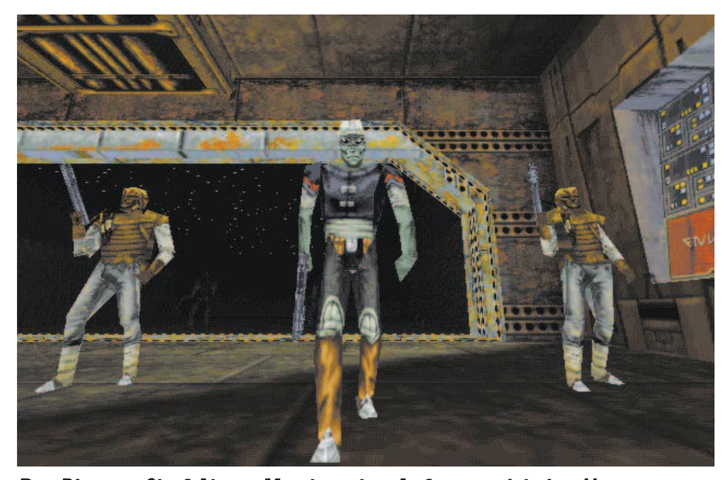
JK: Mysteries of the Sith • Action

FRAUENPOWER

Schon nach knapp einem halben Jahr erweitert LucasArts seinen Megaseller Jedi Knight um eine Zusatz-CD. Unser Test zeigt, daß Mysteries of the Sith (MOTS) aber mehr als eine gewöhnliche Mission-CD ist. Nicht umsonst heißt sie im offiziellen Sprachgebrauch auch „Companion Disk" und bietet neben neuen Levels und Ausrüstungsgegenständen auch einen neuen Einspieler-Charakter. Mit der jungen Schmugglerin Mara Jade hält die Emanzipation Einzug in das digitale Star Wars-Universum.

PC ACTION GOLD

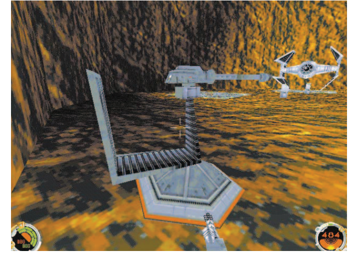
Es sind über fünf Jahre vergangen, seit Jerec im Tal der Jedi-Ritter besiegt werden konnte. Kyle Katarn verfolgte weiter den Weg der hellen Seite der Macht und schloß sich der Neuen Republik im Kampf gegen die Überreste des Imperiums an. Sein jüngster Auftrag verschlägt ihn auf eine Außen-Basis im Altyr-System, wohin er von Mare Jade, einer jungen Schmugglerin, begleitet wird. Sie hat sich Kyle angeschlossen, in der Hoffnung, er möge ihr Jedi-Training fortführen. Dabei war Mara einst eine mächtige Verbündete des Imperators. Luke Skywalker selbst gelang es, sie von den dunklen Pfaden wegzuführen. Nun ist sie auf der Suche nach dem Wissen um ihre wiedererstarkten Kräfte und ihrem Platz in dem immer noch tobenden Kampf zwischen Gut und Böse. Sie beginnen das Spiel wieder in der Rolle Kyles, der Informationen über den Standort des geheimen Tempels der Sith gefunden hat. Er macht sich sofort auf die Suche, um seine Geheimnisse und die Macht, die ihm innewohnt, zu ergründen. Bereits im fünften Level macht sich Kyle auf, den Tempel der Sith-Sekte zu finden, und LucasArts Antwort auf Lara Croft kommt ins Spiel. Der neue Einzelspieler-

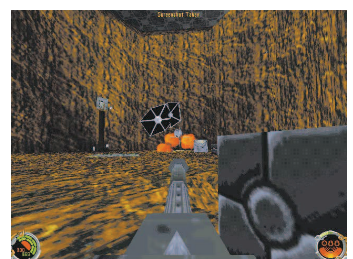

Der Piraten-Chef Abron Mar hat den Auftrag, wichtige Versorgungsgüter der Neuen Republik zu stehlen.


Mit einem großen Griff in den Star Wars-Fundus haben die Designer alle Levels ausgeschmückt. Neben dem X-Wing sind zwölf weitere Raumschiffe zu bewundern.

Charakter Mara Jade ist aber keine Unbekannte (siehe Steckbrief). Sie steuern die sommersprossige junge Frau durch die verbleibenden Szenarien, bis sie ihren Jedi-Lehrer Kyle Katarn just in dem sagenumwobenen Tempel aufspürt. Dieser scheint dort von der dunklen Seite der Macht in Versuchung geführt zu werden. Dazu muß man wissen, daß Darth Vader selbst als der letzte Lord der Sith galt.

Fast ein komplett neues Spiel
Um MOTS spielen zu können, benötigen Sie auf jeden Fall die Vollversion von Jedi Knight. Die 14 neuen Levels erstrecken sich über vier Kapitel und führen Sie wieder durch die halbe Krieg der Sterne-Galaxis. Aber anstelle das Geschehen nur in eine neue Umwelt zu versetzen, geizen die Designer nicht mit einer fast kompletten Neuausstattung. Insgesamt dürfen Sie 20 neuartige Gegner aufs Korn nehmen, die direkt einem der Kinofilme entsprungen sein könnten. Da gibt es Wampas, Dianogas, Folterdroiden, Rebellen-Offiziere, AT-AT-Piloten und „TUSCH", das knuddelige Rancor-Ungetüm, mit dem bereits Luke Skywalker in den Kellern von Jabba the Hutt Bekanntschaft machen durfte. Damit nicht genug: Mit sieben neuen Waffen und fünf neuen Jedi-Kräften läßt es sich weitaus vielfältiger hantieren als noch im Hauptprogramm. Die ausgiebigen Multiplayer-Optionen verleihen Jedi Knight wie MOTS dann den letzten Motivationskick. Neben neuen




LucasArts fährt schweres Geschütz auf. An drei Stellen im Spiel dürfen Sie in dieser stationären Plasmakanone Platz nehmen und mit einem gewaltigen Rumms sogar Raumschiffe in die Luft jagen.



VERGLEICH

Betrachtet man MOTS als vollwertiges Programm, schlägt es Jedi Knight um Haaresbreite. Grund dafür sind die verbesserten Lichteffekte, die größere Auswahl an Waffen und Jedikräften sowie die dadurch zahlreicher zur Verfügung stehenden Aktionsmöglichkeiten.

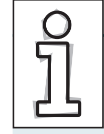
Spiel	Wertung
Mysteries of the Sith	93%
Jedi Knight	92%
MDK	92%
Outlaws	84%
Shadows of the Empire	82%

STECKBRIEF MARA JADE

Hier einige Fakten über den neuen Jedi Knight-Charakter, so wie er in Timothy Zahns Thrawn-Trilogy (siehe PCA 2/98) beschrieben wird:

Haarfarbe: . . . .*Rotgold*
Augenfarbe: . . . .*Hellgrün*
Heimatplanet: . . . .*Unbekannt*
Waffen: . . . .*PocketBlaster, Lichtschwert*
Schiff: . . . .*Jade's Fire, Hunter's Luck*

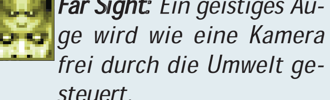
Mara Jade verlor schon im Kindesalter ihre Eltern und wuchs in nächster Nähe des Imperators auf. Sie wurde in der Dunklen Seite der Macht und den Grundlagen des Lichtschwert-Kampfes unterrichtet und schließlich zur rechten Hand des Imperators. In seinen Diensten verfolgte sie die Feinde des Imperiums durch die ganze Galaxie. Als der Imperator auf dem zweiten Todesstern sein Leben aushauchte, ließ er ihr auf telepathischem Wege letzte Instruktionen zukommen. Sie sollte Luke Skywalker um jeden Preis töten. Nach dem Kampf um Endor zog Mara quer durch die Galaxis, bis sie Talon Karrde traf. In seinem Schmuggler-Kommando wurde sie schnell zur Nummer zwei. Während der Kriege gegen Admiral Thrawn schloß sich Mara Jade der neuen Republik und ihrem einstigen Widersacher Luke Skywalker an. Gemeinsam schlugen sie die Wayland Operation und den Dark Jedi-Klon Joruus C'boath nieder. Seitdem führt Mara ihr eigenes Frachtgeschäft und vertieft weiter ihre Jedi-Kenntnisse, um vielleicht einmal an der Jedi-Akademie auf Yavin studieren zu können.

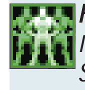


DIE NEUEN JEDI-KRÄFTE

Mit den Möglichkeiten der Star Wars-Vorlage läßt sich natürlich leicht ein 3D-Action-Szenario entwerfen. Aber besonders die Art und Weise, wie LucasArts den Gebrauch der Jedi-Mächte in den Spielverlauf einbaut, macht JK und MOTS so außergewöhnlich. Die Einsatzmöglichkeiten legen die Parallelen zu den Magiesystemen klassischer Rollenspiele offen. Neben den bekannten fünfzehn Jedi-Fähigkeiten erweitert sich das Repertoire um weitere fünf.

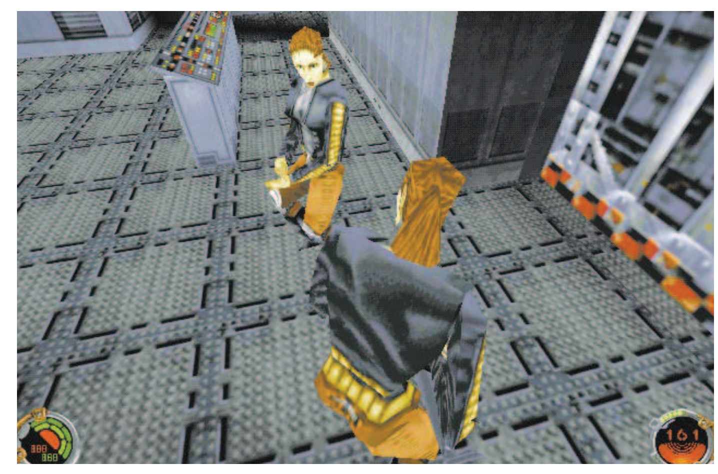

Chain Lightning: *Gleißende Lichtblitze zucken durch die Luft und brutzeln jeden Gegner klein.*


Far Sight: *Ein geistiges Auge wird wie eine Kamera frei durch die Umwelt gesteuert.*


Force Projection: *Hinterläßt ein dreidimensionales Spiegelbild, das Gegner für einige Zeit ablenkt.*


Force Push: *Praktisch, wenn beispielsweise entfernte Schalter gedrückt werden müssen.*


Saber Throw: *Das aktivierte Laserschwert surrt bumerangartig in Richtung anvisiertes Ziel.*



Ups! Zwei Maras? Die neue Force Projection macht's möglich. Mit dem dreidimensionalen Spiegelbild lassen sich so manche Gegner ins Bockshorn jagen.

Charakteren wie dem jungen Luke Skywalker oder dem Cape-schwingenden Darth Vader sorgen vor allem die fünfzehn Multiplayer-Karten für Spannung, darunter sogar weltbekannte Schauplätze wie der Skywalker-Bauernhof auf Tatooine oder der Thronsaal des Imperators auf dem Todesstern. Für wahre Jedi-Ritter stehen sogar vier Arenen zur Verfügung, die nur mit dem Lichtschwert und der Macht betreten werden dürfen.



Wohl eine der spektakulärsten Jedi-Mächte ist der Saber Throw. Wie ein Bumerang wird die gezogene Laserklinge auf das Ziel geschleudert und kehrt wieder in die Hände des Jedi zurück.

Eintauchen in eine andere Welt

Auch an der Grafik-Engine wurde gefeilt. Die Wand- und Korridor-Texturen sind detaillierter ausgearbeitet. Farbige Effektlichter bei Explosionen oder Licht- und Schattenwechseln verleihen der Optik einen Tick mehr Authentizität. Freilich, auch damit kann LucasArts nicht mit den Spitzen-Codes eines G-Police oder Forsaken konkurrieren. Zu grobschlächtig wirken manche Polygonkörper und zu eintönig die Nachbildung von Landschaften oder Gebäuden. Im spannenden Spielverlauf aber tritt der eine oder andere optische Makel schnell in den Hintergrund. Nach wie vor erscheint die Lucassche Skywalker-Ranch als Synonym für durchdachtes Level-Design und wohlbalanciertes Gameplay. Nirgendwo sonst schleichen Sie so vorsichtig um die Ecke, halten inne, um den Geräuschen zu lauschen, oder hetzen schier endlose Korridore entlang, um unter Zeitdruck eine Aufgabe zu erfüllen. Die Atmosphäre, die dabei entsteht, ist sogar um einiges dichter als beim Vorgänger. In den sumpfigen Gefilden um den Tempel der Sith fühlt man sich beispielsweise wie Luke Skywalker auf Yavin im Dagobaah-System. Wer bisher noch nicht in die Welt der beiden Seiten der Macht vorgedrungen ist, erhält mit MOTS auf jeden Fall einen noch triftigeren Grund, dies schnellstmöglich nachzuholen. Spätestens dann können auch Sie dem magischen Surren eines Lichtschwerts nicht mehr widerstehen.



Christian Müller

STAR WARS-FEELING PUR

LucasArts greift für MOTS kräftig in den Requisiten-Fundus des Star Wars-Universums. Unter den sieben neuen Waffen findet sich beispielsweise Han Solos BlasTech-Pistole, Multiplayer-Gefechte werden im Thronsaal des Imperators oder dem Skywalker-Bauernhof auf Tatooine ausgetragen, Darth Vader schwingt ebenso wie Luke behende das Lichtschwert, und stets stößt man auf Versatzstücke aus den Raumschiff-Hangars wie X-Wings, Millenium Falcons oder TIE Advanced. Natürlich schallen dazu wieder John Williams' heroische Kompositionen aus den Lautsprechern.

Hier die Liste der 14 MOTS-Szenarien:

Teil 1: Verteidigung der Rebellen-Basis
Rebellen-Basis
Asteroiden-Außenhaut
Im Inneren des Asteroiden
Zerstörung des Asteroiden und Flucht

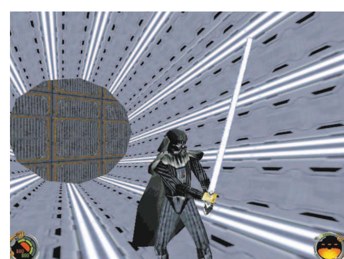
Teil 2: Ka' Pa the Hutt
Ka' Pas Festung
Katrasii Raumflughafen A
Katrasii Raumflughafen B
Takaras Festung

Teil 3: Schiffs-Eskorte der Rebellen
Rebellen-Transport
Raumhafen in der Umlaufbahn
Kaerrobaniis' Hauptquartier

Teil 4: Tempel der Sith
Der dunkle Sumpf
Der Sith-Tempel
Die Sith-Katakomben



Historische Schauplätze im Multiplayer-Spiel: Sogar in Emperor Palpatines Thronsaal auf dem Todesstern geht es zur Sache.



Darth Vader steht neben Luke Skywalker erstmals in den Multiplayerspielen zur Verfügung.

KOMMENTAR

» Geht's denn noch besser? Aber ja doch! Besonders technologisch ist LucasArts noch nicht am Ende der Fahnenstange. Trotz kleiner Verbesserungen wirkt die 3D-Engine wenige Monate nach Jedi Knight noch ein bißchen angestaubter. In Sachen Grafikbeschleunigung, Lichteffekte und Texturendetails setzen derzeit andere Entwickler Maßstäbe. Trotzdem: Die Atmosphäre-Akrobatiker um Stephen Shaw haben es wieder geschafft, unvergleichlichen Spielspaß zu kreieren. Kein anderes Level-Design wirkt so ausgeklügelt, selten wird ein so intensives Spiel-Erlebnis geboten. Dazu trägt natürlich auch der Stimmungs-Bonus bei. Er tritt besonders zutage, wenn man sich ein ums andere Mal an Szenen aus der Film-Trilogie erinnert fühlt. Wer Jedi Knight bisher verpaßt haben sollte, erhält mit MOTS jedenfalls einen noch „mächtigeren" Grund, sich dem Krieg der Sterne-Universum hinzugeben. Ich jedenfalls opfere selten meine wohlverdiente Nachtruhe einem PC-Spiel, Mysteries of the Sith aber hat es geschafft. «

Mindestens:	P90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95, Vollversion Jedi Knight		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Direct 3D		
Technik:	VGA, SVGA, Direct3D/SB, CD-Audio		
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP, Modem, seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	600 MB/50-180 MB	Preis:	ca. DM 40,-
Hersteller:	LucasArts/Funsoft	Veröffentlichung:	16. Februar

Grafik: 85% | Sound: 92% | Genre: Action

93% Einzelspiel

94% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Würdevolle Fortsetzung der Jedi Ritter-Saga «

Ubik • Action/Strategie

CRYONICS

PC ACTION GOLD

Entgegen allen gängigen Vorurteilen können Computerspiele enorm Lust auf Lesen machen: Erst vor wenigen Wochen führte Westwoods Blade Runner alle „Unkundigen“ in die Welt der amerikanischen Science Fiction-Koryphäe Philip K. Dick ein, und nun folgt mit Ubik eine zweite, atmosphärisch ebenso dichte Adaption eines seiner Werke. Dies sollte Grund genug sein, um sich mit dieser schillernden Literatenpersönlichkeit ein wenig genauer zu beschäftigen...



Ubik versetzt Sie ins New York des Jahres 2019, und sehr schnell stellen Sie fest, daß sich in den letzten 20 Jahren einiges verändert hat: Kriege werden nicht mehr um Territorien geführt, sondern um Informationen. Man hat das Phänomen des Halblebens entdeckt, das es ermöglicht, die Gehirntätigkeit von Verstorbenen in cryonischen Behältern für eine gewisse Zeit weiter aufrechtzuerhalten, und die Ausschöpfung besonderer psychischer Fähigkeiten eröffnet gänzlich neue Möglichkeiten im Umgang mit Gegnern jeder Art. So beschäftigt denn auch die Hollis Corporation speziell ausgebildete Psy-Agenten auf dem Gebiet der Industriespionage und zur Sabotage unliebsamer Konkurrenten. Firmen, die die Unterwanderung durch Psy-Agenten fürchten, wenden sich an die Runciter Association, deren durchtrainierte Spezialeinheiten im Normalfall ausreichend Schutz gegen Spione garantieren können. Auch die ständigen Auseinandersetzungen zwischen Hollis-Schergen und den Runciter-Trupps haben inzwischen kriegerische Formen angenommen, und als Squad-Leader Joe Chip ist es nun Ihre Aufgabe, mit einem maximal fünfköpfigen Team aus Psy- und konventionellen Phy-Fightern für die gerechte Sache Runciters zu kämpfen.

VERGLEICH

Ubik ist nicht nur wegen seiner literarischen Vorlage, sondern auch aufgrund seiner Mischung aus Action-, Strategie- und Adventure-Elementen ein Ausnahmeprodukt. Vergleiche mit anderen Spielen müssen demnach zwangsläufig hinken. Syndicate Wars bleibt technisch und atmosphärisch hinter Ubik zurück, kann jedoch mit Multiplayer-Features Boden gutmachen. Das in Deutschland nicht erschienene Gender Wars rückt den Action-Aspekt stärker in den Vordergrund und setzt in erster Linie auf Satire.

Spiel	Wertung
Ubik	85%
Syndicate Wars (abgew.)	84%
Gender Wars	78%

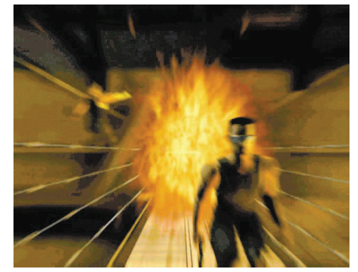
Feind hört mit!

Ubik läßt sich schwerlich in eine Genre-Schublade pressen – das Programm enthält Strategie- und Action-Elemente ebenso wie typische Adventure-Merkmale. Dreh- und Angelpunkt des ganzen Geschehens ist das Gebäude der Agentur Runciter, in dem Sie selbst ein paar Zimmer bewohnen und zunächst von Ihrem Chef persönlich in Ihre Missionen eingewiesen werden. Hier finden Sie auch die Computerkonsole, an der Sie Informanten zu Rate ziehen, Ihr Team zusammenstellen und es – je nach Höhe des Budgets, das Ihnen Runciter für Ihren Einsatz



Selbst im Nahbereich erweisen sich die Polygon-Charaktere des Squads noch als ausreichend detailliert.


Eine Vielzahl einstellbarer Perspektiven gewährt jederzeit den optimalen Überblick über das actionreiche Geschehen.


Eine verheerende Explosion wirft die Vorgaben von Runciters wichtiger Mond-Mission mit einem Schlag über den Haufen.

bewilligt hat – mit Waffen, Schutzanzügen und Medikits ausstatten. Ist Ihnen diese Prozedur zu langatmig, lassen Sie sich von der Konsole ein vorgefertigtes Squad zuteilen und begeben sich unverzüglich an Ihren Einsatzort. Nie vergessen sollten Sie allerdings, daß die Zusammensetzung Ihrer Truppe über Sieg oder Niederlage entscheiden kann: Eine gesunde Mischung aus gut gerüsteten Phys und den körperlich schwächeren Psys sollte es schon sein. Bedenken Sie auch, daß Ihre Kämpfer mit der Zeit an Erfahrung gewinnen – Sie sollten sie also nicht verheizen, sondern lieber von Mission zu Mission immer weiter über sich hinauswachsen lassen. In irgendeiner Form gilt es natürlich in allen 15 Ubik-Missionen, den Kampf gegen die Hollis Corporation zu einem siegreichen Ende zu führen – die Wege dorthin fallen allerdings sehr unterschiedlich aus. Geht es in der ersten Mission darum, mit Pat Conley eine besonders qualifizierte Psy-Agentin zum Überlaufen zu bewegen, reinigen Sie im folgenden ein verwinkeltes Fabrikgebäude von Hollis-Gesocks und begeben sich sogar auf den Mond, um dort die Kompetenz des Runciter-Konzerns durch Ihren Einsatz zu untermauern. Selbst Ihr New Yorker Hauptquartier erweist sich als unsicheres Terrain, als ein zunächst loyal erscheinender Runciter-Mitarbeiter heimlich damit beginnt, sich zu klonen und den gesamten Wolkenkratzer mit seinen aggressiven Kopien zu bevölkern. Das Problem ist, daß Hollis' Spione anscheinend über die Fähigkeit des Gedankenlesens verfügen – wo immer man sich hinbewegt, sie bleiben einem dicht auf den Fersen. Dabei bedienen sie sich sogenannter Tele- und Psypads – gelingt es einem, diese aufzuspüren und zu vernichten, ist ein wesentlicher Teil der Schlacht schon gewonnen. Steht man den Hollis-Agenten einmal Aug' in Auge gegenüber, verhalten sie sich im allgemeinen recht dumm und stolpern einem direkt vor die Gewehrmündung.

Auch auf der Mondbasis wimmelt es vor schießwütigen Kampfmaschinen, die sich jedoch als recht dumm erweisen.


Regelmäßig sucht Joe Chip den Konsolenraum auf, um für die kommende Mission sein Einsatzteam zusammenzustellen.

Trotzdem sollte man ihre Lernfähigkeit im Laufe des Spiels nicht unterschätzen.

Geniales Interface

Einer der ganz großen Pluspunkte von Ubik ist das flexible Interface, das mit seinen vielfältigen Bedienungsmöglichkeiten jeden Spielertyp zufriedenstellen sollte. Blitzschnell erteilen Sie per Tastatur und/oder Maus über das durchdachte Pop-Up-Menü jedem einzelnen Ihrer Kämpfer oder einer vorher ausgewählten Gruppe die notwendigen Befehle. Feindbewegungen haben Sie dabei jederzeit über das mehrfach zoom- und verschiebbare Radar im Auge. Als besonders nützlich erweist sich ferner die Option, automatisch oder manuell zwischen einer Vielzahl von Perspektiven hin- und herzuwechseln, um stets den optimalen Blickwinkel auf das Geschehen zu haben. Grafik, Musikuntermalung und Sprachausgabe sind technisch auf der Höhe der Zeit und treffen genau die Grundstimmung, die auch Dicks Romanvorlage durchzieht. Kleiner Wermutstropfen zum Schluß: Ubik verfügt über eine Autosave-Funktion und läßt sich nicht an jeder beliebigen Stelle abspeichern.

Herbert Aichinger



KOMMENTAR

» Respekt, Cryo! Hatte diese Firma bislang den Ruf, grafisch opulente, aber spielerisch einfältige Produkte hervorzubringen, zeigt sie jetzt mit Ubik, welches Potential wirklich in ihr steckt. Die Umsetzung des komplexen Roman-Plots kann auf der ganzen Linie überzeugen: Ubik spielt sich temporeich und bringt die beklemmende Atmosphäre von Dicks visionärer Gedankenwelt perfekt rüber. Endlich wieder eines jener Programme, mit denen man sich als „Spielegesättigter" auch privat gerne beschäftigt! «

Mindestens: P133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
Empfohlen: P166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM
Technik: SVGA/SB
Multiplayer: Keine Multiplayeroption
Handbuch: deutsch — Sprache: deutsch
CD/HD: 1.800 MB/40 MB — Preis: ca. DM 80,-
Hersteller: Cryo/Activision — Veröffentlichung: Februar 1998
Grafik: 88% — Sound: 80% — Genre: Action/Strategie

85% Einzelspiel — - Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Nicht nur für Philip K. Dick-Fans empfehlenswert!** «

Anstoss 2 - Verlängerung • WiSim

BERTI-KOMPATIBEL

PC ACTION GOLD

Fußballmanager gehören zur deutschen Computerspielszene wie die Weißwurscht zu Bayern und die Reeperbahn zu Hamburg. Seit September tobt ein Titelkampf im Genre. Den Steilpaß des BM 97 konterte Ascaron mit Anstoss 2 eiskalt aus. Jetzt geht's in die Verlängerung.



In jede Trainingseinheit können Sie eingreifen und aus mittlerweile 38 Übungseinheiten die passende auswählen. Im blauen Kasten erkennen Sie jetzt die taktischen Qualitäten Ihres Teams.

Bevor in Kürze auch dem Bundesliga Manager eine neue (Windows-)Version spendiert wird, legen die Gütersloher diesmal vor. Zum fairen Preis von DM 30,- wird die Verlängerung in die Läden geköpft, Besitzer der Vollversion brauchen die Vorlage nur noch in ihrem PC zu versenken. Um es gleich vorweg zu nehmen, es lohnt sich durchaus! In den letzten Monaten durchackerte man bei Ascaron Berge von Kundenpost, die wichtigsten Verbesserungsvorschläge fanden Eingang in die Zusatzdisk.

An Spielinhalt, Benutzerführung und Präsentation wurde natürlich nicht gefrickelt, dazu bestand auch keinerlei Veranlassung. Dafür spendierte man Anstoss 2 in vielen Bereichen ein Feintuning. In den Spielablauf integriert wurde die Verwaltung der Nationalmannschaften der fünf europäischen Spitzennationen. Neben Ihrer Tätigkeit als Clubtrainer und -manager dürfen Sie bei Turnieren optional auch Bertis Rolle übernehmen. Wichtiger sind die Verbesserungen bei Training und Aufstellung. Zahlreiche Sortier- und Automatikfunktionen erleichtern Ihnen vor dem Spieltag das Filtern des eigenen Kaders. Zocken Sie als nächstes gegen ein Provinzteam, können Sie per Knopf-



VERGLEICH

Optional trennen auch die Anstoss 2-Verlängerung keine Welten vom großen Konkurrenten aus Eutin. Durch die Menüführung spielt sie sich aber etwas flüssiger als der BM 97. Dream Team 97 ist leichter zugänglich, bietet aber, genauso wie der Rest vom Fest, viel weniger Möglichkeiten. Insgesamt können sich die deutschen Manager deutlich von den ausländischen Titeln absetzen, aber das war ja schon immer so.

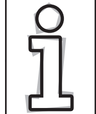
Spiel	Wertung
A2 - Verlängerung	90%
Anstoss 2	89%
Bundesliga Manager 9 V. 1.35	86%
Dream Team 97	76%
Premier Manager 97	75%
FIFA Soccer Manager	72%



Als Landescoach können Sie einen anderen Landsmann zum Wechsel der Nationalität zu überreden. Sean Dundee läßt grüßen!



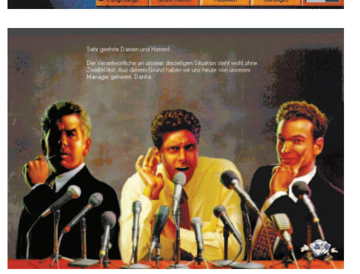
Im kleinen Fenster lassen Sie Ihr Team zur Aufstellung vorsortieren, das erspart die lästige Zahlensucherei. Über die grünen Icons rechts unten bestimmen Sie nach wie vor den Kapitän sowie Elfmeter- und Freistoßschützen und ordnen die Manndecker zu.



NEUE FEATURES

- Integrierter WM- und EM-Modus
- Mehr Automatikfunktionen und Filter bei der Mannschaftsaufstellung
- Deutlich verbesserter und differenzierterer Trainingsbereich
- Detailliertere Stärken- und Schwächenangabe direkt im Trainingsbildschirm
- Halbzeitansprachen deutlich verbessert
- Spiel mit und Wechsel in alle vier Bonusländer möglich
- Zusätzlicher Jahresterminkalender zur besseren Übersicht
- Spielerfrauen und Vermittler können Vertragsverhandlungen erschweren
- Umfangreichere Statistiken
- Rund 200 neue Spielszenen
- Editierbare Trikots zu Saisonbeginn
- Erweiterter Editor

druck nur die formschwächsten Spieler aufs Feld schicken.
Das Trainingsumfeld wurde in einen langfristigen, mittelfristigen und individuellen Bereich untergliedert, was viel genauere Planungen ermöglicht. Einzelakteuren können Sie bestimmte Spezialfähigkeiten wie etwa Zweikampfstärke oder Grundschnelligkeit antrainieren, das dauert zwar, nutzt aber langfristig. Die wichtigsten Trainingsbildschirme informieren Sie stets über Stärken und Schwächen des Kaders, so können Sie jederzeit korrigierend eingreifen, wenn Ihre Jungs z. B. konditionell zu schwächeln beginnen. Leider etwas unübersichtlich im Trainingsbereich wurde auch der Jahresterminplaner untergebracht, gerade für Nationalchoaches ein ungeheuer nützliches Utensil.
Viel Detailkosmetik wurde bei den Torszenen betrieben. Neben 200 brandneuen Aktionsequenzen überarbeitete Ascaron sämtliche alten und versah diese zum Teil mit neuen Kommentaren. Besonders die flapsigen Sprüche eines gewissen „Herrn Kaiser“ sorgen des öfteren für Heiterkeit. Zum Schmunzeln animieren auch die neuen Halbzeitansprachen, besonders wenn Sie Ihr Team nach einer miserablen Leistung einmal mehr so richtig zusammenstauchen müssen. Durch viele liebevolle Kosmetikarbeiten spielt sich der „verlängerte“ Anstoss besser denn je. Einfach rundherum gelungen sind die Finanz- und Mannschaftsplanung vor Saisonbeginn, das ausgeklügelte Transfersystem und die zahlreichen Such- und Statistikfunktionen. Spieltiefe und -geschwindigkeit können beliebig auf die eigenen Bedürfnisse zugeschnitten werden, echte Fußballfreaks basteln an einer Saison dennoch mindestens zehn Spielstunden herum.



Auf Wiedersehen! Wer das Saisonziel um mehr als drei Plätze verfehlt, wird gefeuert.

Natürlich sind Spieletester aber auch Berufspedanten, und Anlaß zu leiser Kritik findet sich selbst bei diesem Überflieger. Die Idee, die komplette Präsentation auf der Grundlage des animierten Fußballes aufzubauen, gefiel bei der Vollversion. Die große Anzahl der zusätzlichen Icons verwirrt aber zunächst, selbst wenn die knuffigen Bällchen bei Cursorkontakt preisgeben, welche Funktionen hinter ihnen stecken. Geradezu phänomenal wären sicherlich 3Dfx-Support und ein Netzwerkmodus gewesen, aber zumindest auf letzteren müssen Managerfans wohl noch ein Weilchen warten. Die packenden Torszenen stimmen auch nicht immer mit dem hinterher angezeigten Resultat überein, aber das kommt wirklich äußerst selten vor. Für Besitzer der Vollversion lohnt sich also ein Update auf jeden Fall, alldieweil Ascaron bereits Anstoss 3 angekündigt hat. Verlängerung bedeutet auf dem Weg zur angestrebten Perfektion einen weiteren Schritt nach vorn.

Christian Bigge

KOMMENTAR



Klar, Quantensprünge dürfen von einer Zusatz-CD für 30 Deutsche Märker nicht erwartet werden. Die aufgegriffenen Detail-Verbesserungen sind aber durchweg sinnvoll und verleihen dem ohnehin an Komplexität kaum noch zu überbietenden Fußballmanager noch ein Quentchen mehr Spieltiefe. Umso lobenswerter, daß Anstoß 2 dennoch in keinster Weise überfrachtet wirkt. Im Gegenteil: Durch die zusätzlichen Automatik-Funktionen, etwa bei der Mannschaftsaufstellung, werden allen Digi-Beckenbauers sogar noch Routinearbeiten abgenommen, so daß sich die Verlängerung das goldene Zusatzpünktchen zum 90-Prozenter redlich verdient hat. Ein Pflichtkauf für alle Besitzer der Vollversion!

Mindestens:	PP90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95, Vollversion Anstoss 2		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, CD-Audio		
Multiplayer:	bis 4 Sp. an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	412 MB/60 MB	Preis:	ca. DM 30,-
Hersteller:	Ascaron/Funsoft	Veröffentlichung:	16. Februar
Grafik:	84%	Sound:	80%
Genre:	WiSim		

90% Einzelspiel

89% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

Gelungene Detailverbesserung des Genrekrösus

Das Grab des Pharao



Mit dem Grab des Pharao legt Cryo nach Versailles ein weiteres Programm vor, das Adventure- und Edutainment-Elemente geschickt miteinander verknüpft. Sie werden in die Zeit von Ramses zurückversetzt und müssen Grabräubern auf die Schliche kommen, um Ihren Vater zu retten. Cryos Omni3D-Grafik-Engine gestattet es Ihnen, alle Locations im 360°-Rundumblick zu erkunden und so ganz in die antike Welt einzutauchen. Hintergrund-Infos zur Kultur des alten Ägypten entnehmen Sie der historisch fundierten Datenbank. Das Grab des Pharao richtet sich in erster Linie an Einsteiger und kulturbeflissene Gelegenheitsspieler. **ha**

Empfohlen: P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, DOS/Win95
Technik: SVGA/SB
Sprache: deutsch | Grafik: 93%
Hersteller: Cryo/Ravensburger | Sound: 80%
Preis: ca. 80,- DM | Genre: Adventure
68% Einzelspiel | - Multiplayer

Sentient



Fünf verschiedene Plots, eine angeblich ausgefeilte KI und ein ungewöhnliches Dialogsystem charakterisieren Psygnosis' 3D-Adventure um eine Raumstation: Entscheiden Sie selbst, ob Sie z. B. einer Strahlenkrankheit oder einem Mord auf den Grund gehen und gleichzeitig die Station vor einer Kollision mit der Sonne bewahren wollen. Die ehrgeizigen Ziele der Entwickler, ein anspruchsvolles Adventure mit hoher Wiederspielbarkeit zu produzieren, scheitern an der häßlich groben Grafik, die auch auf einem P200 noch mächtig ruckelt, dem umständlichen Gesprächsmodus, in dem man sich mühsam seine Sätze zusammenbaut, und dem schlampig programmierten Interface. **ha**

Empfohlen: P90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, DOS
Technik: SVGA, Mystique, 3D Blaster/SB
Sprache: deutsch | Grafik: 18%
Hersteller: Psygnosis/CDV | Sound: 30%
Preis: ca. 89,95 DM | Genre: 3D-Adventure
26% Einzelspiel | - Multiplayer

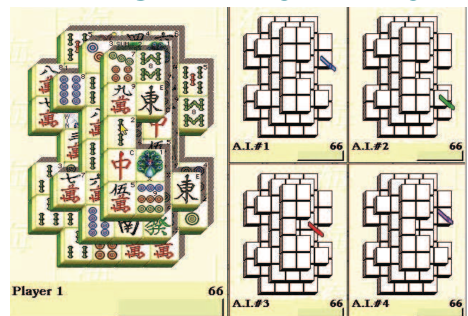
Zombieville



Als Journalist Matt Black werden Sie zu einer abgelegenen Militärbasis in der Nähe der verschlafenen Kleinstadt Downforth gerufen – gar seltsame Dinge sollen sich dort zutragen. Am Ort des Geschehens angekommen, trachtet Ihnen ein übermächtiges Heer von Untoten nach dem Leben, und angesichts Ihres knappen Munitionsvorrats ist guter Rat teuer. Zombieville beweist wieder einmal, daß gerenderte Locations noch lange kein gutes Spiel machen – eine hakelige, umständliche Steuerung, ungünstige Perspektiven, Matts allzu häufiges Ableben und die fehlende Sprachausgabe lassen bei diesem Puzzle-Action-Mix mehr Frust als Freude aufkommen. **ha**

Empfohlen: P133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, DOS 6.2/Win95
Technik: SVGA/SB
Sprache: deutsch | Grafik: 52%
Hersteller: Psygnosis/CDV | Sound: 55%
Preis: ca. 70,- DM | Genre: Action-Adv.
49% Einzelspiel | - Multiplayer

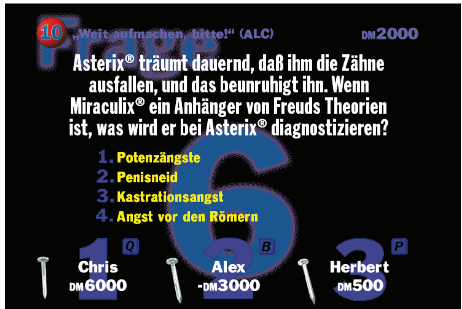
Shanghai Dynasty



Gegenüber seinen beiden Vorläufern Dragon's Eye und Great Moments kann Activisions dritter Shanghai-Titel Dynasty mit einigen interessanten Neuerungen glänzen: Neben diversen Shanghai-Varianten dürfen Sie sich nun auch am klassischen Mah-Jongg versuchen, und eine breite Palette an Mehrspieler-Optionen sorgt für spannende Wettkämpfe mit bis zu vier Computergegnern oder Freunden. Das intuitiv bedienbare Programm bietet für das Genre mit seinen insgesamt neun verschiedenen Stein-Sets und den kleinen, unaufdringlich animierten Erfolgsmeldungen auch grafisch viel Abwechslung. Für Fans von Solitaire & Co ein Muß! **ha**

Empfohlen: P90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95
Technik: SVGA/SB
Sprache: englisch | Grafik: 65%
Hersteller: Activision | Sound: 60%
Preis: ca. 70,- DM | Genre: Denkspiel
69% Einzelspiel | 70% Multiplayer

You Don't Know Jack



PC Action Gold

Das grafisch schlichte Ratespiel mit den 800 abgefahrenen Fragen war uns in der letzten Ausgabe immerhin eine Vorschau wert – zu Recht! YDKJ erklimmt mühelos den Gipfel der zotigen Familienunterhaltung und beweist, daß simple Spielideen dennoch Spaß machen können. Besonders zu dritt an einem PC entwickelt YDKJ durch die flott-forschen Sprüche des deutschen Moderators einen unnachahmlichen Charme. Die kunterbunt vermischten Fragekategorien sorgen nicht nur für Heiterkeit, sondern erfordern auch Hirnschmalz. Mehr als nur ein Partygag und empfehlenswert für alle, denen Trivial Pursuit mittlerweile zu langweilig ist. **cb**

Empfohlen: P100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
Technik: SVGA/SB/3 Sp. an einem PC
Sprache: deutsch | Grafik: 65%
Hersteller: BMG Interactive | Sound: 90%
Preis: ca. 70,- DM | Genre: Denkspiel
80% Einzelspiel | 83% Multiplayer

Descent to Undermountain



Seit langem mit Spannung erwartet, erweist sich Interplays Forgotten Realms-Rollenspiel Descent to Undermountain als echter Flop. Zunächst erschaffen Sie sich nach AD&D-Manier Ihren Helden und steigen anschließend in 20 Dungeons hinab, bei denen einem wirklich das Grausen kommen kann: Trotz Descent-Engine wabern die groben Pixelklötze der altertümlichen 3D-Grafik unglaublich zäh über den Bildschirm, und an Bugs herrscht ebenfalls kein Mangel. Da die einzelnen Quests, die man für den Magier Khelben erfüllt, darüber hinaus nur sehr lose miteinander verknüpft sind, kann auch die Story kein echtes RPG-Feeling heraufbeschwören. **ha**

Empfohlen: P90, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, DOS 6.2/Win95
Technik: SVGA/SB
Sprache: englisch | Grafik: 30%
Hersteller: Interplay | Sound: 65%
Preis: ca. 100,- DM | Genre: Rollenspiel
27% Einzelspiel | - Multiplayer

Perry Rhodan • Strategie

PLANETARIUM

Ja, der alte Rhodans Perry, der ist schon ein toller Hecht. Im Jahre 1971 stolpert der Astronaut ein bißchen auf dem Mond herum, trifft zufällig ein paar Außerirdische, bekommt von den Kerlchen schlaue Techniktips und eint mit Hilfe dieses neuen Wissens die Menschheit. Jetzt startet er gar in die PC-Galaxis.





In der Zentrale laufen alle Fäden zusammen. Dort bekommt man u. a. eine Nachricht, wenn man auf ein anderes Volk trifft.

Dem rundenbasierten Strategical Perry Rhodan liegt die Romanvorlage des Science-Fiction-Epos zugrunde. Die Handlung von „Operation Eastside", so der Untertitel des Spiels, setzt im Jahr 2326 ein. Das Solare Imperium will auf der anderen Seite der Milchstraße Kolonien gründen. Dies ist die Aufgabe des Spielers, der außer Terranern fünf andere Rassen (Arkoniden, Springer, Akonen, Aras und Topsider) übernehmen darf. Während die Erdlinge ein popelig-durchschnittliches Völkchen sind, haben die Konkurrenten Vor- und Nachteile. Die echsenartigen Topsider z. B. vermehren sich wie Karnickel, und die Aras sind besonders helle im Hirn. Ein unbekannter Faktor sind die hochentwickelten Blues, die immer vom Computer übernommen werden. Wer die Größe der Spielwelt (40 bis 120 Sonnensysteme) und die Siegbedingungen eingestellt hat, darf seine erste Landeeinheit auf einem Planeten plazieren. Das Spiel ist abgeschlossen, wenn zwischen 30 und 100 Prozent der Systeme besiedelt oder alle Gegner vernichtet worden sind.

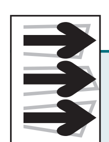
Heroische Klänge

Zu Beginn besitzt der Spieler nur eine Kolonie auf einem zufällig generierten Planeten (Wüste, Wald, Schnee etc.). Indem er Wohnungen, Bauernhöfe und Fabriken baut, wächst das Ressourcen-Angebot. Militärgebäude sind für die Verteidigung nötig, und Raumhäfen und Schiffswerften ermöglichen die Konstruktion von fliegenden Truppen. Diese können nach Panzerung, Schutzschirm, Antrieb und Waffen modifiziert oder mit einer Siedlereinheit für die Kolonisation bestückt werden. Forschungsstätten geben den Bewohnern einen Schubs, damit ihre Köpfchen nicht einrosten und sie die Entwicklung von effektiveren Gebäuden vorantreiben. Es ist möglich, zu handeln und Diplomatie zu betreiben. Wer erst einmal ein paar



Schaffe, schaffe, Häusle baue: Auf dem Koloniebildschirm wird der Grundstein für eine blühende Zivilisation gelegt.

VERGLEICH



„Perry Rhodan – Operation Eastside" ist unterhaltsam, kommt aber von der Spieltiefe keinesfalls an die Klassiker der rundenbasierten Science-Fiction-Strategicals heran. Wer nicht unbedingt auf das (allerdings nur dezente) Flair der Romanserie scharf ist, dem seien Master of Orion 2 und Pax Imperia 2 empfohlen. Diese sind einfach länger motivierend.

Spiel	Wertung
Master of Orion 2	86%
Pax Imperia 2	84%
Perry Rhodan	70%
Into the Void (abgewertet)	55%



Unglaublich häßlich sieht der rundenbasierte Kampfmodus aus.



Mit vier Schiebereglern bestimmt der Spieler den Schiffsbau.

Kolonien besitzt, ist dankbar, daß er auf Wunsch Administratoren einsetzen darf, die sich um die Außenwelten kümmern. Traurigerweise sieht der Baustil immer gleich aus – egal, welches Volk man betreut. Der Sound lebt von der Musikuntermalung, die der Filmkomponist Christopher Franke kreiert hat: So müssen sich abenteuerliche Klänge anhören, dann klappt's auch mit den heroischen Gefühlen. Grafisch bietet das Spiel gehobene Durchschnittskost, nur der Kampfmodus ist ausgesprochen häßlich: Es gilt, mickrige Schiffe mittels eines farblosen Hex-Systems hin- und herzubewegen. Das macht ungefähr so viel Spaß wie ein Erlebniswochenende mit einem Rechenschieber.

Menüführung entwirrt

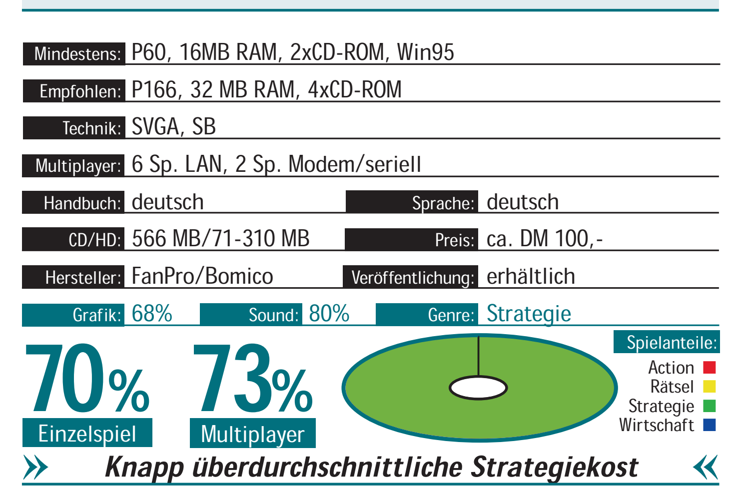
Fanpro hat die in den frühen Betaversionen wirre Menüführung nachbearbeitet: Unsere brandaktuelle Testversion erwies sich als verbessert, u. a. erscheinen erklärende Hinweistexte auf den Buttons, nach dem Rundenwechsel plumpst der Spieler nicht immer automatisch in die Kommandozentrale zurück, und die Navigation wurde vereinfacht. Trotzdem gibt es intuitivere Interfaces, und das fehlende Tutorial macht den Einstieg nicht leichter.

Harald Fränkel

KOMMENTAR



» Perry Rhodan ist ein solides Strategical, das für ein paar Stunden unterhalten kann. Doch welch Frevel! Als bekennender Fan von Gucky dem Mausbiber vermisse ich das Mitwirken des drolligen Kampfnagers. Aber selbst abgesehen davon vermittelt Perry Rhodan zu wenig von dem Flair, den sich Fans wahrscheinlich erhofft haben. Wären die Kugelraumer quaderförmig und würden die Völker statt Topsider, Arkoniden und Springer nur Hinz, Kunz und Heinz heißen, wäre von der Heftserie gar nichts mehr übrig. Hauptproblem ist der fehlende Tiefgang. Hallo Fanpro: Falls Ihr einen zweiten Teil fabriziert, könntet Ihr z. B. ein Heldensystem im Stil von Master of Orion integrieren. Das Mutantenkorps mit seinen Telepathen, Teleportern und anderen seltsamen Gesellen böte doch eine Menge Einsatzmöglichkeiten, z. B. Spionage, Sabotage oder andere Gemeinheiten. «



Mindestens:	P60, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	6 Sp. LAN, 2 Sp. Modem/seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	566 MB/71-310 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	FanPro/Bomico	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 68% | Sound: 80% | Genre: Strategie

70% Einzelspiel | **73%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Knapp überdurchschnittliche Strategiekost «

Earth 2140 MP 2



Der Kampf um die Erde nimmt immer erbittertere Formen an: Die Vereinigten Zivilisierten Staaten und die Eurasische Dynastie haben ihre Streitkräfte mit jeweils drei neuen Einheiten (u. a. Nuklearbomber, Bigmechs und Panzer mit Triple-Geschütz) aufgerüstet und ihre Festungen durch zusätzliche Gebäude noch besser geschützt. So erlaubt der Fog Disperser der Dynastie die Erkundung unbekannten Terrains, und das Anti-Nuklearcenter der UCS wehrt Angriffe von Atomraketen ab. Zwei neue Kampagnen mit insgesamt 30 Missionen und 10 spezielle Multiplayer-Levels sorgen beim zweiten Earth-Mission Pack für ein exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis. **ha**

Empfohlen: P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, DOS 6.2/Win 95, Earth 2140
Technik: SVGA/SB, CD-Audio

Sprache: deutsch	Grafik: 75%	70%	70%
Hersteller: Topware	Sound: 72%		
Preis: DM 29,95	Genre: Strategie	Einzelspiel	Multiplayer

Final Liberation



Für Final Liberation bedient sich Mindscape/SSI der Warhammer 40K-Lizenz. In dem rundenbasierenden Strategiespiel steuern Sie die Truppen der Menschen auf Quadraten gegen die Horden der Orks. Nach jeder Mission gibt es eine ziemlich pixelige Videosequenz als Belohnung. Final Liberation verfügt über kein Game-Balancing im klassischen Sinn, die Stärke des Gegners steigt und fällt parallel zur eigenen. Aus diesem Grund besteht in der Kampagne keine Motivation, die eigenen Armeen aufzubauen. Das Spiel ist somit ziemlich eintönig und nach kurzer Zeit ohne Reiz, was zum Teil auch an der mittelmäßigen Grafik und den nur durchschnittlichen Sounds liegt. **ag**

Empfohlen: P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM
Technik: SVGA/SB/4 Sp. LAN

Sprache: englisch	Grafik: 55%	58%	53%
Hersteller: SSI Mindscape	Sound: 60%		
Preis: DM 80,-	Genre: Strategie	Einzelspiel	Multiplayer

KKND Extreme



Während KKND vor Jahresfrist mit innovativer Bedienung und KI-Lorbeeren überzeugen konnte, ist die Extreme-Ausgabe nicht mehr als ein Missionpack zum Vollpreis. Zum Umfang des Originals kamen zwanzig Solo-Missionen und einige Mehrspielerkarten hinzu, eine neue Kampagne ist aber Fehlanzeige. Netzwerk-Spieler werden für die KI-unterstützte Mehrspieleroption „Skirmish" dankbar sein, die mit leicht verbesserter Computerintelligenz ein Multiplayer-Spiel „simuliert". Die neuen Chat-Funktionen lassen sich allerdings nur gegen menschliche Gegener einsetzen. Interessant für KKND-Neulinge, aber keine Konkurrenz für die neuesten Genre-Entwicklungen. **cm**

Empfohlen: P 75, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
Technik: SVGA/SB/6 Sp. LAN, Modem, seriell

Sprache: deutsch	Grafik: 73%	75%	75%
Hersteller: Beam Software/EA	Sound: 68%		
Preis: ca. DM 80,-	Genre: Strategie	Einzelspiel	Multiplayer

Rising Lands



Dieses Echtzeitstrategiespiel präsentiert sich grafisch im veralteten Stil von Warcraft 2. Unterschiedliche Einheiten, Gebäude und drei Ressourcen sorgen für die einzige Abwechslung. Größtes Manko ist die Kombination aus umständlicher Steuerung und minderbemittelter KI. Obwohl technisch gut gemacht, ist die Sprachausgabe auf Dauer alles andere als spielspaßfördernd. Schließlich fehlen Features wie Schwierigkeitsgrad und Einstellungsmöglichkeit der Spielgeschwindigkeit vollkommen. Das momentane Angebot an sehr guten Echtzeitstrategiespielen ist einfach zu groß, als daß man sich mit so einem Titel begnügen müßte. Nur für Fans. **ag**

Empfohlen: P90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM
Technik: SVGA/SB/4 Sp. LAN

Sprache: deutsch	Grafik: 65%	60%	60%
Hersteller: Microids/Bomico	Sound: 50%		
Preis: ca. DM 80,-	Genre: Strategie	Einzelspiel	Multiplayer

Rune War



Das Spiel von Arcanium besteht aus zwei Teilen: Das Kartenspiel Mahjong erinnert leicht an Rommé und dient der Produktion von Einheiten sowie dem Gewinn neuer Ressourcen für das angehängte Strategiespiel. In letzterem ziehen Sie Ihre Truppen rundenbasierend über die Karte und erobern das Land. Trotz bizarrer Kreaturen, Zaubersprüche und stimmungsvoller Klänge mißglückte der Versuch, eine passende Fantasy-Atmosphäre aufzubauen. Dafür ist die kaum animierte Grafik einfach zu schlecht. Ferner wird der Spielspaß durch die hohe Komplexität des Kartenspiels gedrückt. Das Spiel wird nur direkt über `www.arcanium.com` vertrieben. **ag**

Empfohlen: P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM
Technik: SVGA/SB/4 Sp. LAN

Sprache: englisch	Grafik: 30%	40%	50%
Hersteller: Arcanium	Sound: 35%		
Preis: ca. DM 65,-	Genre: Strategie	Einzelspiel	Multiplayer

Vlad Tepes Dracula



Hier geht es nicht um Bram Stokers Blutsauger, sondern um den historischen Grafen Vlad, genannt „der Pfähler", dessen transsylvanische Heimat Sie gegen die einfallenden Türken verteidigen müssen. Nach und nach gilt es, zwöf Provinzen in beliebiger Reihenfolge zurückzuerobern. Zur Unterstützung der geplanten Feldzüge errichten Sie Burgen, Türme und Brücken, verschaffen sich Ressourcen, erforschen Technologien und vergrößern Ihre Armee. Die eigentlich nette Idee wird durch die technische Umsetzung paralysiert. Die nicht ganz C&C-kompatible Steuerung ist arg umständlich, die SVGA-Grafik farbarm und die Truppenintelligenz mehr als mäßig. **cb**

Empfohlen: 486DX4/100, 8 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
Technik: SVGA/SB/Netzwerk-Update geplant

Sprache: deutsch	Grafik: 55%	50%	– %
Hersteller: Tewi	Sound: 69%		
Preis: ca. DM 40,-	Genre: Strategie	Einzelspiel	Multiplayer

Battlespire • Rollenspiel

BRAVEHEART

Der grausame Daedra Lord Mehrunes Dragon hält Battlespire, den Turm der Magier, besetzt und züchtet dort seine Ausgeburten der Hölle. Ewige Finsternis bedroht das Land Tamriel. Wie gut, daß Sie gerade in der Nähe waren, weil Sie die Magierprüfung ablegen wollten. Wie gut? Na, mal sehen...

Im Rollenspiel Eins nach dem buggigen Daggerfall-Desaster verspricht Bethesda Besserung und kürte Battlespire kurzerhand zum ersten Titel der geplanten Legend-Serie. Deutlichster Unterschied: Diesmal verläuft die Geschichte von der Turmbelagerung sehr linear, stets wissen Sie, was zu tun ist. Als „lonesome hero" zaubern, puzzeln und kämpfen Sie sich durch die insgesamt sieben Ebenen der Spielewelt, dabei warten jedesmal abscheulichere Kreaturen des Daedra Lords auf Ihr Langschwert.

KOMMENTAR



Das Leben für Rollenspieler bleibt hart! Da winkt mit Battlespire endlich einer der wenigen Genre-Lichtblicke, und wieder wird bei der Technik geschlampt. Sorry, Bethesda, aber eine bessere Grafik-Engine haben Actionfreunde bereits vor eineinhalb Jahren kennenlernen dürfen. Neben den Pixelhäufchen nerven die geistig unterbelichteten Bösewichter. Rätseldichte, Spieltiefe und vor allem der hervorragende Charaktereditor sollten für darbende Rollis dennoch Gründe genug sein, ein Probespiel zu wagen.

Heldenbaukasten

Damit dieses auch kraftvoll geschwungen werden kann, nutzen Sie zu Beginn des Spiels den sehr umfangreichen Charaktereditor. Sechs Rassen können zig unterschiedliche Berufsgruppen zugeteilt werden, sogar eigene Heldenklassen lassen sich zusammenzimmern. Der vorgegebene Punktevorrat wird dabei auf gute und schlechte Eigenschaften verteilt, je nachdem, ob sie Ihren Helden lieber durch Muskelschmalz oder mit Hilfe von Magie voranbringen wollen. Je häufiger Sie im Spiel eine bestimmte Aktion ausführen, desto wahrscheinlicher steigt dann der entsprechende Talentwert an.

Augen zu und durch...

Durch die Dungeons schlagen Sie sich recht actionlastig mit Maus und Tastatur, was nach einiger Übung recht intuitiv funktioniert. Das benutzerfreundliche Inventory und die Automap zaubern gleichfalls ein Lächeln auf das Antlitz des geneigten Abenteurers, die 3D-Engine vernichtet dieses aber sogleich wieder. Sämtliche Objekte verkleistern aus der Nähe zu häßlicher Pixelmatsche, noch dazu sind die Hardwareanforderungen nicht ohne. Battlespire hätte auch aufgrund der vielfältigen Multiplayer-Optionen (Deathmatch, Team gegen Team und Kooperation) das Zeug zu einem Spitzentitel gehabt, hat sich mit seiner Technik auf Bezirksklasse-Niveau aber selbst den Aufstieg in den Rollenspiel-Olymp verbaut.

Christian Bigge



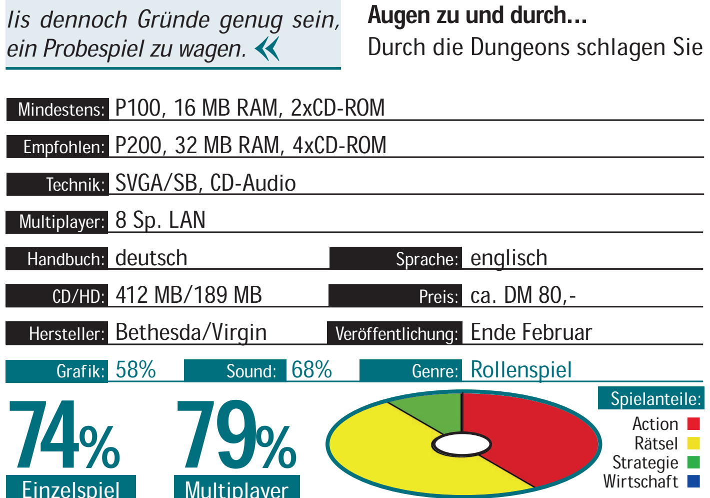
Besonders Nahkampfgegner verpixeln selbst bei hoher Bildschirmauflösung gar fürchterlich. Das müßte 1998 nicht mehr sein.



Mit etwas Übung erstellen Sie sich mit dem ausgefeilten Charaktereditor einen perfekten Helden. Da lacht das Rollenspieler-Herz!



Fernwaffen nutzen nur gegen schwache Gegner, Magie ist aber auch hier viel effektiver. Das Spielfenster können Sie je nach Rechnerleistung in der Größe anpassen.



Mindestens:	P100, 16 MB RAM, 2xCD-ROM		
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, CD-Audio		
Multiplayer:	8 Sp. LAN		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	412 MB/189 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Bethesda/Virgin	Veröffentlichung:	Ende Februar

Grafik: 58% | Sound: 68% | Genre: Rollenspiel

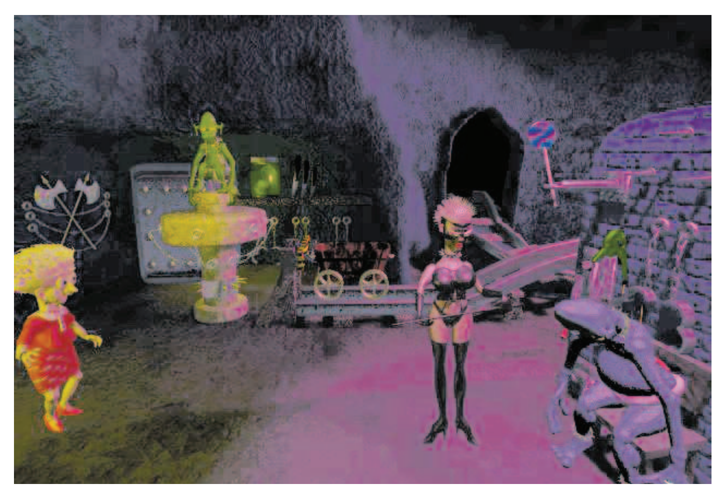
74% Einzelspieler | **79%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

Wie gehabt: nettes Rollenspiel mit miserabler Technik

Granny • Adventure

GREISLICH



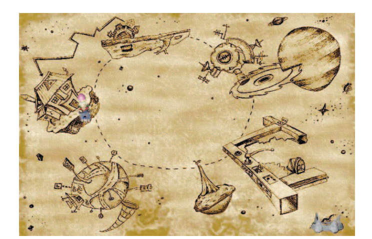
Im SM-Schuppen kommt Oma nur weiter, wenn sie das Interesse der Domina auf den schüchternen grünen Kerl lenken kann.

Sollten Großmütter nun lieber die Finger von Computerspielen lassen oder bringt die gute Omma vielleicht auf ihre alten Tage doch noch frischen Wind ins Adventure-Genre? Eines ist jetzt schon sicher: An diesem von Telstar ausgerichteten geriatrischen Chaosfest werden sich die Geister scheiden...



Omas Büstenhalter bildet zugleich ihr Inventory – kein Wunder, daß sie mit dem BH-Dieb kurzen Prozeß macht!

Familie Kroton kann sich keinen schöneren Zeitvertreib vorstellen als Tiere zu quälen – bis ein mißhandelter Hase Rache schwört und die Sadisten vor lauter Wut in die Weiten des Alls befördert. Nur Oma ist zurückgeblieben, und in all dem Tohuwabohu der verwüsteten Kroton-Villa fällt ihr nichts Wichtigeres ein, als nach ihrem Kochbuch zu suchen. Das jedoch hat der wildgewordene Hase auf seiner Flucht mitgenommen, denn sein Hunger nach Karottensuppe ist unstillbar. Genauso bizarr wie die Hintergrundgeschichte präsentiert sich das ganze Spiel: Mit Logik werden Sie hier nicht viel ausrichten – in Granny regiert das Absurde. Ein Wäschetrockner als Raumschiff ist in diesem Programm ebensowenig etwas Ungewöhnliches wie ein Dorf in Form eines Flippers oder eine Kuh, die sich genüßlich in der Badewanne suhlt.



Eine Karte erlaubt den Wechsel zwischen den sechs Planeten.

Seniorentanz

Die unablässig vor sich hinbrabbelnde Großmutter steuern Sie per Point & Click-Interface durch farbenprächtig vorgerenderte Locations auf insgesamt sechs skurrilen „Planeten". In welcher Reihenfolge Sie dies bewerkstelligen, bleibt Ihnen überlassen – Granny ist eines der nonlinearsten Adventures überhaupt und stiftet dadurch beim Spieler unter Umständen zusätzlich Verwirrung. Auch die „Puzzlestruktur" ist weit von dem entfernt, was man von einem „normalen" Adventure erwartet. Machen Sie sich beispielsweise darauf gefaßt, einem kleinen grünen Alien zu einem Sadomaso-Trip zu verhelfen, um an einen Haarfön heranzukommen. Immerhin bietet die (zuweilen etwas zäh reagierende) Maussteuerung ein innovatives Feature: Sie können diverse Items durch Halten der Maustaste in einen anderen Bereich des Bildschirms ziehen, um sie dort „sinnvoll" einzusetzen. An den abgefahrenen Grafikkreationen der Mad Engine-Designer gibt es kaum etwas zu bemängeln, wenn man von den zu lang geratenen, den Spielfluß störenden Animationssequenzen absieht. Da Granny weitgehend direkt von CD läuft, muß man Nachladezeiten und häufiges Wechseln der Silberscheiben in Kauf nehmen. Können einem die dauernden Selbstgespräche der Oma schon mal auf den Wecker gehen, so wirkt der ungewöhnliche, noch am ehesten mit The Neverhood vergleichbare Soundtrack erfrischend „anders".

Herbert Aichinger

KOMMENTAR

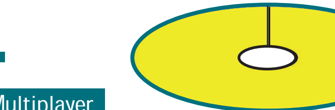
» Falls Sie ein „vernünftiges" Adventure suchen, sind Sie bei Granny an der falschen Adresse. Haben Sie jedoch eine Schwäche für absurden, schwarzhumorigen Quatsch, sollten Sie das Programm durchaus einmal in Augenschein nehmen. Trotz diverser technischer Schwächen: Meiner Meinung nach ist Granny so blöd, daß es schon fast wieder schön ist! «

Mindestens:	P100, 16 MB RAM, 4xSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P133, 32 MB RAM, 8xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	2.600 MB/1 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Mad Engine/Telstar	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 83% Sound: 78% Genre: Adventure

69% Einzelspiel

- Multiplayer

Spielanteile:
Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» *Kriegserklärung ans logische Denken* «

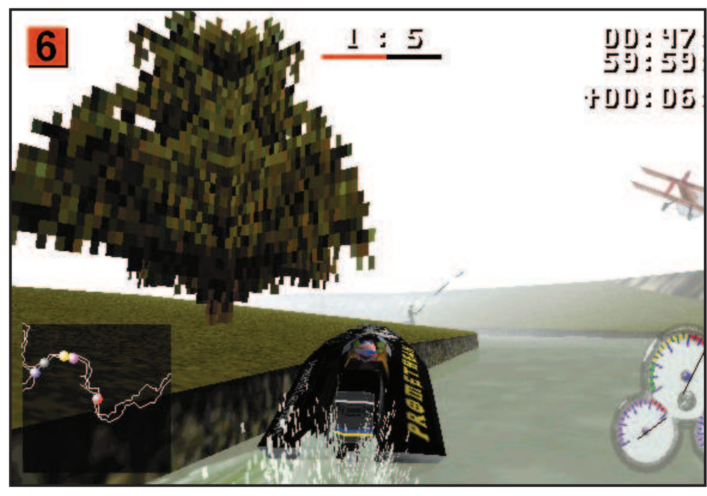
Powerboat Racing • Rennspiel

WELLENREITER



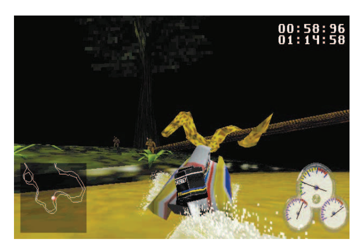
Im Pulk hat der Spieler mit drängelnden Computergegnern zu kämpfen. In solchen Momenten wird oft die Sicht beeinträchtigt.

Die spinnen, die Rennbootfahrer. Zumindest die, die für Powerboat Racing Pate gestanden haben müssen: Nicht mal herumhopsende Wale (wenn das Greenpeace wüßte...), fette Würgeschlangen und im Wasser liegende Schrottautos halten sie ab, wie bescheuert über die schmalen Pisten zu bügeln.



Negativ fällt an der Grafik auf, daß viele Objekte stark verpixeln. Bäume am Streckenrand sehen z. B. extrem eckig aus.

Bei Powerboat Racing muß der PC-Besitzer Strecken in New York, Norwegen, Rußland, Nevada, England, Brasilien, Japan und Monaco bewältigen. Plötzlich auftauchende Hindernisse (z. B. Hubschrauber) sorgen hin und wieder dafür, daß sich während des Wettbewerbs der Kursverlauf geringfügig ändert. Neben einem Arcademodus (der Spieler qualifiziert sich Rennen für Rennen) gibt es die normale Meisterschaft, ein Shootout (am Ende jeder Runde muß sich das jeweilige Schlußlicht verabschieden), einen Time Trial (gegen die Uhr samt eigenem „Geisterschiff"), eine Challenge (Zweikampf), den Slalom (mit Bojen) und das Training. Anfangs sind nicht alle Modi anwählbar, nach dem Motto „Ohne Fleiß kein Preis" muß sich der Cyberkapitän zunächst die ersten Sporen in den offenen Wettbewerben verdienen. Dasselbe gilt für die Verfügbarkeit von Booten: An die Katamarane läßt der Rennleiter Frischlinge nicht ran.



Katamarane sind die größten und schnellsten Boote im Spiel.

Sensibelchen

Die Steuerung reagiert sehr feinfühlig, was angesichts der scharfen Wendungen auch notwendig erscheint. Um mehr Tempo zu machen, darf die Nase des Flitzers angehoben werden. Dadurch allerdings mutiert die Lenkung noch stärker zum Sensibelchen, außerdem besteht an den zahlreichen Schanzen die Gefahr eines Überschlages, der Zeit kostet. Unfair wird es, wenn die Computergegner derart drängeln, daß dem Spieler für kurze Zeit die Sicht verbaut ist. Dies kann Rennen entscheiden. Auffällig ist bei der Grafik, daß die Programmierer zwar viele liebevolle Details rund um die Rennstrecke und im Wasser positioniert haben, etliche Objekte aber stark verpixeln. Die Bäume sehen beispielsweise aus, als seien sie bereits seit 300 Jahren saurem Regen ausgesetzt, nämlich alles andere als lebendig. Hin und wieder meint der Spieler, er habe Supermans Röntgenblick geerbt, weil er – wegen unansehnlicher Grafikfehler – durch Wände gucken kann. Der Spritzeffekt seitlich der Boote sieht nicht allzu echt aus, sondern wie ein stufenlos verstellbares Bügelbrett. Ungereimtheiten bei Streckenverläufen (Entschuldigen Sie, wo geht's weiter?), die schwachen Wassereffekte und kleinere Bugs, die unsere Testversion enthielt, sollen im Endprodukt nachbearbeitet sein.

Harald Fränkel

KOMMENTAR

» Acht variantenreiche, verhältnismäßig lange Strecken und viele Spielmodi – das sind die Hauptstärken von Powerboat. Für die absolute Glückseligkeit fehlt aber doch ein Stück. Besonders die unfair drängelnden Computergegner und einige Mängel bei der Grafik-Engine fallen negativ auf. Gewöhnungsbedürftig ist die empfindlich reagierende Steuerung. «

Mindestens:	Pentium 120, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA, Direct3D/SB, CD-Audio, Force Feedback in Vorbereitung		
Multiplayer:	6-Sp. LAN, 4 Sp./PC		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	109 MB/130 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Interplay/Acclaim	Veröffentlichung:	März

Grafik: 70% | Sound: 75% | Genre: Rennspiel

70% Einzelspieler

72% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Für echte Rennfans kein schlechtes Angebot** «

CART Precision Racing • Rennsimulation

TAGE DES DONNERS



Big „M" kommt langsam, aber gewaltig! Nach dem Strategiehit Age of Empires klemmt Sie Onkel Bill nun in das Cockpit der schnellsten Rennklasse der Welt. Kann die Indy Car-Simulation CART Precision Racing sogar gegenüber Genre-Primus F1 Racing Simulation zum Überholvorgang ansetzen?



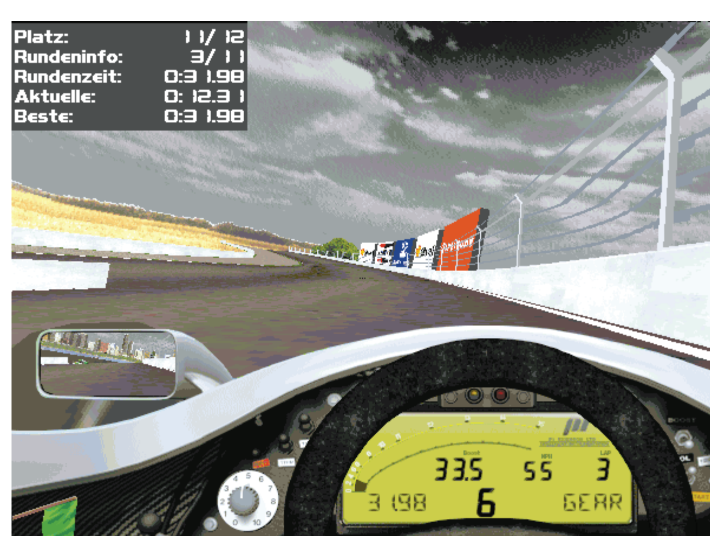
In puncto Realismus auf jeden Fall: Alle 17 Originalkurse der 97er Saison finden sich auf der CD, die korrekten Fahrer und Teams gibt's gratis dazu. Die meisten Piloten sind wohl nur eingefleischten Eurosport-Fans bekannt, ein paar prominente Formel 1-Veteranen, wie etwa Schumis Ex-Kollege Mark Blundell, finden sich aber dann doch. Die Kurse und Fahrzeugdaten wurden mit größter Akribie digitalisiert, für die Strecken nutzte man sogar Satellitentechnik, die Meßgenauigkeiten im Zehnzentimeter-Bereich erlaubte. Das ändert allerdings nichts an der Tatsache, daß viele der über drei Kontinente verteilten Strecken für europäische Ansprüche eher langweilig wirken. Gerade bei einem Rennspiel zeigen sich wahre Könner bei Kurvendurchfahrten, und dort glänzen die zahlreichen Ovale der Indy Car-Serie eben nicht gerade durch Abwechslungsreichtum.

Profi-Fahrschule

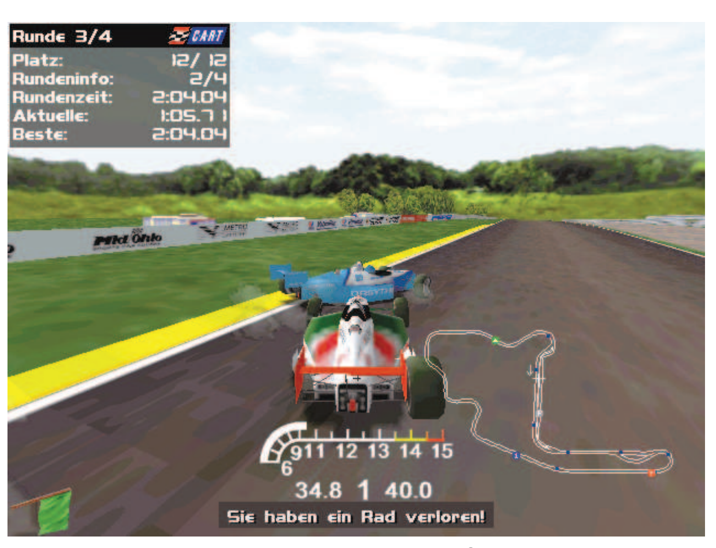
Überhaupt nichts zu meckern gibt's bei der Fahrphysik. Mit Hilfe einiger Teams wurde ein sehr komplexes Fahrmodell entwickelt, sämtliche Setup-Änderungen wirken sich direkt auf die Straßenlage der Renner aus. Diese reagieren dann aber besonders im höchsten Schwierigkeitsgrad derart sensibel, daß selbst die hochempfindlichen Formel 1-Kisten der F1 Racing Simulation dagegen wie sanftmütige Dreiräder zu steuern sind. Doch keine Panik, Microsoft bietet Anfängern jede Menge praktischer Hilfen an, die den Einstieg in CART erleichtern. ABS, Traktionskontrolle, langsame Gegner und Unzerstörbarkeit gehören fast schon zum Simulationsstandard, die virtuelle Fahrschule ist dagegen neu und verbucht einen weiteren Pluspunkt auf dem MS-Konto. Vorausgesetzt, Sie verfügen über ein Lenkrad, reagieren die PS-Protze behende auf jede Kurskorrektur. Der angebotene Force Feedback-Support ist wohl eher als Gimmick zu werten, schnelle Reaktionen bekommen Sie mit einem solchen Knüppel kaum geregelt.

Der Ingenieur hat's nicht so schwör

Sollten Sie nicht gerade Ihr Ingenieurstudium abgeschlossen haben, wirkt der erste Blick auf die Setup-Garage einschüchternd. Es gibt praktisch nichts, was Sie an Ihrem Renner nicht verändern können, die gebotene Vielfalt toppt alles bisher Dagewesene und sorgt



Ungewöhnlich und gewöhnungsbedürftig: Auf Wunsch dreht Ihr Fahrer seinen Kopf zum Kurveninneren, was das Ansteuern erleichtern soll.



Das Aus aus der Verfolgerkamera. Im höchsten Schwierigkeitsgrad reicht eine Minimalkollision, um Sie endgültig aus dem Rennen zu kicken.



Fast undurchschaubar: Beim Setup unterstützt die Online-Hilfe.



Nach jedem Rennen folgt eine akribische Auswertung des Laufes.



Besuchen Sie die virtuelle Fahrschule, bevor's auf die Piste geht.



Aha! Selbst in Rio de Janeiro finden Indy Car-Rennen statt.

zunächst für Konfusion. Zum Glück greift auch hier die wiederum sehr gute Online-Tuninghilfe, jeweils eine Voreinstellung pro Strecke dient zumindest als Experimentier-Basis. Um Siege im höchsten Schwierigkeitsgrad zu erfahren, müssen Sie allerdings zig Probeläufe einkalkulieren. Gegen die durchaus clever agierenden Computergegner haben Sie nur mit einem optimalen Setup und perfekter Streckenkenntnis eine Chance.

Schwachstelle

Im Vergleich zu Ubi Softs Simulation hinkt CART grafisch etwas hinterher. Die Menüs wirken weniger durchgestylt und ziemlich nüchtern, sind aufgrund des typischen Microsoft-Looks aber zumindest leicht zu bedienen. Die Direct3D-Engine gewährleistet zwar einen schnellen Bildschirmaufbau, zeigt aber Schwächen bei der Farbbrillanz, die einzelnen Objekte wirken zudem klobiger. Um ohne 3D-Beschleuniger in den Genuß fixer SVGA-Grafik zu gelangen, sollte möglichst ein Pentium 2-Herz Ihren PC vorantreiben. Ziemlich knackig, oder? Dafür weiß der knackige Motorensound zu gefallen, und die dreisten Sprüche des deutschen Kommentators führen einem ein ums andere Mal vor Augen, wie idiotisch man sich gerade wieder angestellt hat. Hardcore-Rennfreaks könnten mit CART ihre Lebensaufgabe entdecken, alle anderen sind bei der ausgewogeneren F1 Racing Simulation etwas besser aufgehoben.

Christian Bigge



VERGLEICH

Der Kandidat hat – 86 Punkte! Damit fehlen immer noch deren neun zur F1 Racing Simulation. Ubi Soft holt vor allem bei der Präsentation und der Spielatmosphäre den Vorsprung heraus. Rennen und Menüs wirken bei den Franzosen technisch reifer. In Sachen Realismus und Optionsfülle schenken sich beide Kontrahenten dagegen rein gar nichts. Der Oldie Grand Prix 2 ist technisch inzwischen überholt, besticht aber noch immer durch brillante Spielbarkeit. Die hat auch Formel 1 zu bieten, allerdings mit deutlicher Schwerpunktverlagerung zum Action-Bereich. Bei so viel Gutem bleibt für NASCAR 2 und Power F1 nur die letzte Startreihe.

Spiel	Wertung
F1 Racing Simulation	95%
CART Precision Racing	**86%**
Grand Prix 2	86%
Formel 1	84%
NASCAR Racing 2	70%
Power F1	69%



Hier haben wir zur Verdeutlichung etwas nachgeholfen: Der Zoom auf das Auto offenbart unsaubere Kanten und verschwommene Texturen.

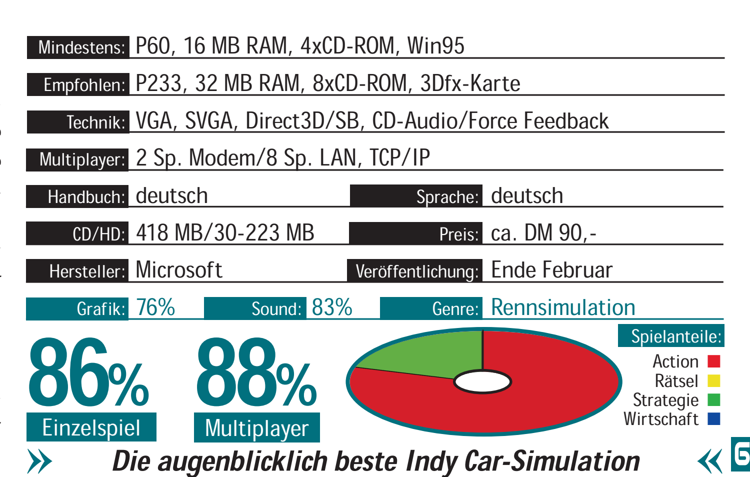


Die animierte Boxencrew bei der Arbeit. Die Texturen auf den Fahrzeugen wirken etwas verwaschen, die Streckengrafik eher unspektakulär.



KOMMENTAR

» Da wird der verwöhnte Hintern in die schnellsten Rennschüsseln der Welt geschnallt, und dennoch fehlt einem die Formel 1-Atmosphäre. Für Europäer wirkt die amerikanische Indy Car-Serie mit ihren vielen Ovalen eben doch etwas exotisch. Dabei hat Microsoft bei CART ganze Arbeit geleistet. Anspruchsvolle Fahrphysik, kompetente Einsteigerhilfen, Mega-Setups, Motorensounds und Multiplayer-Modus können voll überzeugen. Die Optik leider nicht ganz. Irgendwie scheint die Sonne beim großen Konkurrenten F1 Racing Simulation etwas heller zu strahlen, die Wagen wirken dort plastischer und weniger kantig. Rennfreaks sollten mit diesem kleinen Wermutstropfen aber leben können. Wenn Sie sich nicht vor stundenlangen Setup-Sessions und Fahrübungen fürchten, können Sie beruhigt beim Microsoft-Rennstall den Vertrag unterschreiben. «



Mindestens:	P60, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P233, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, 3Dfx-Karte		
Technik:	VGA, SVGA, Direct3D/SB, CD-Audio/Force Feedback		
Multiplayer:	2 Sp. Modem/8 Sp. LAN, TCP/IP		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	418 MB/30-223 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Microsoft	Veröffentlichung:	Ende Februar

Grafik: 76% Sound: 83% Genre: Rennsimulation

86% Einzelspiel

88% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Die augenblicklich beste Indy Car-Simulation «

Last Bronx • Action

HAU DEN LUKAS

Tokio. Eine Einheimische schmettert wie einst Muttersöhnchen Heintje zu Dieter Bohlen-artigen Klängen einen japanischen Schmachtfetzen, während für mitteleuropäische PC-Besitzer gewöhnungsbedürftige Animes über den Schirm flimmern. Erschreckend! Glücklicherweise hat Last Bronx mehr als das Intro zu bieten.



Yoki und Nagi sind zwei Frauen, die sich gern verhauen...



Kurosawa kämpft mit einem Holzschwert um den Sieg.



Beim Training werden die Schlagkombinationen vorgeführt.

Während der Introsound von Last Bronx mit seinem Volksmutanten-Stil so etwas wie ein „Heidi, deine (heile) Welt sind die Berge"-Gefühl auf japanisch vermittelt, regieren während des Spiels andere Gesetze. Schläger statt Schlager, lautet die Devise. Im Tokio der 90er Jahre wird ein Bandenboß um die Ecke gebracht, was einen blutigen Straßenkrieg verursacht. Um die Metzeleien zu beenden, soll es zu einem „sportlichen" Wettkampf kommen, wobei die Obermotze der acht Gangs gegeneinander antreten. Der Sieger wird dann ähnlich wie in Asterix' „Kampf der Häuptlinge" zum alleinregierenden Chef gekürt. In acht originalen Szenarien Tokios schlagen und stechen die mit Stöcken, Chackus, Sai-Spießen und anderen Werkzeugen ausgerüsteten Prügelknaben und -mädels aufeinander ein. Ein Fighter – „Wandschrank" Zaimoku – benutzt im Hau-den-Lukas-Stil sogar einen Vorschlaghammer. Angesichts der herrschenden Zustände würde selbst ein in der New Yorker Bronx tätiger Sozialarbeiter Reißaus nehmen.

Unnachgiebig wie Else Kling

In jedem Fall vermittelt das Spiel eine gute Streetfighter-Atmosphäre, auch wenn beispielsweise Kurosawa bei seinem finalen Schwinger mit dem Holzschwert ein bißchen aussieht wie Else Kling beim Teppichklopfen. Die Figuren sind sehr detailliert dargestellt. Trotzdem bleibt, was die gesamte Grafik betrifft, insgesamt ein leicht pixeliger Eindruck. Die Hauptaktionen wie Punch, Kick und Block und deren Verbindung zu verheerenden Kombinationen sind schnell verinnerlicht. Der Sound bietet nicht mehr als das genretypische „hu-ha"-Getöse. Bei Treffern sind satte Klatscher, bei Spezialattacken wildere Schlachtrufe und durchgehend die musikalische Untermalung von CD zu hören. An Spielmodi werden zwei nur minimal unterschiedliche „Mach-einen-nach-dem-anderen-platt"-Varianten, ein Survivalwettbewerb (keine Erholung zwischen den Kämpfen und keine Continue-Funktion), ein Teamfight (5 gegen 5) und diverse Multiplayer-Events angeboten. Außergewöhnlich ist das Training, bei dem der Computer Combos vorturnt, die dann vom Spieler nachgemacht werden müssen. Der Schwierigkeitsgrad ist durch drei Hauptstufen und einen Schieberegler für die Lebensenergie stufenlos variierbar. Ein D3D-Patch ist in Vorbereitung.

Harald Fränkel



Immer feste druff: Muskelmann Zaimoku zeigt dem bereits am Boden liegenden Tommy, wo der Hammer hängt.

KOMMENTAR



» Schlagkräftig, was Sega hier wieder auf die Beine gestellt hat. Warum es nicht reicht, um der Konkurrenz aus dem eigenen Hause (Virtua Fighter 2) einen Tritt zu verpassen? Die Kämpfer sind nicht so geschmeidig und schnell animiert, haben nur den braunen Gürtel (Punktabzug bei den Schlagvarianten) und besitzen meines Erachtens bis auf „Muckiman" Zaimoku und Zuhälter-Verschnitt Kurosawa zu wenig Individualität. Irgendwie flutscht's auch bei der Spielbarkeit nicht ganz so gut. «

Mindestens:	P 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	PII 233, 32 MB RAM, 8xCD-ROM		
Technik:	VGA, SVGA, MMX/CD-Audio		
Multiplayer:	2 Sp./PC, Modem u. seriell, 6 Sp. LAN		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch/japanisch
CD/HD:	293 MB/5-65 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Sega	Veröffentlichung:	Februar

Grafik: 75% | Sound: 67% | Genre: Prügelspiel

71% Einzelspiel

74% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Virtua Fighter 2 mit Waffen – nur nicht ganz so gut «

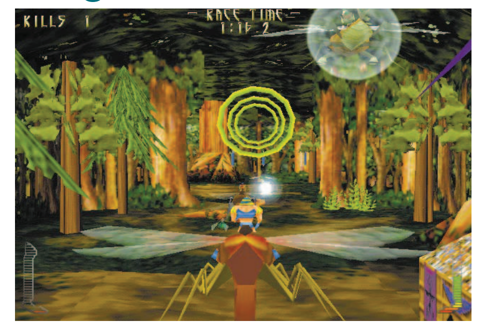
Addiction Pinball



In Addiction Pinball ist der Wurm drin, was nicht negativ gemeint ist: Ein Tisch basiert auf dem Klassiker Worms. Der andere hat das Rennspiel World Rally Fever als Grundlage. Der einsteigerfreundliche „Worms" bietet Minigames auf seiner LCD-Anzeige – z.B. muß man vor dem Yeti flüchten, indem man die Flippertasten so schnell wie möglich drückt. „World Rally Fever" wirkt leicht unübersichtlich, Hardcorezocker kommen trotzdem auf ihre Kosten. Die Ballphysik erreicht fast Timeshock!-Qualität. Unter den sechs Perspektiven finden sich wortwörtlich abgedrehte Varianten (u. a. Seitenansicht). Das Spiel kommt ohne Scrolling aus. **hfr**

- Empfohlen: P 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95
- Technik: SVGA/SB, CD-Audio
- Sprache: deutsch — Grafik: 80%
- Hersteller: Team17/Microprose — Sound: 83%
- Preis: ca. 90,- DM — Genre: Flippersim.
- 79% Einzelspiel — 79% Multiplayer

BugRiders



Im Reich Entymion wird der Königsthron vakant - nur der Sieger eines Wettrennens auf Rieseninsekten ist würdig, die Herrschaft zu übernehmen. Wählen Sie sich einen Charakter aus und treiben Sie Ihr geflügeltes Reittier mit Gerte und Zügeln über 16 verschiedene Pisten. Unterwegs heißt es Fallen zu umgehen, Abkürzungen auszunutzen und vor allem die blauen Zeitbonus-Ringe zu durchfliegen. Auch der Einsatz diverser Waffen ist erlaubt. Optisch zwar ansprechend, leidet BugRiders jedoch unter einigen Gameplay-Schwächen: unfaire Gegner, unklare Kursbegrenzungen und eine schwammige Steuerung machen den Run auf den Thron zum Glücksspiel. **ha**

- Empfohlen: P133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win 95
- Technik: SVGA, D3D/SB/Force Feedback, 2 Sp.-Splitscreen
- Sprache: deutsch — Grafik: 82%
- Hersteller: n-Space/GT Inter. — Sound: 65%
- Preis: ca. 80,- DM — Genre: Action
- 55% Einzelspiel — 55% Multiplayer

Dark Rift



Erstklassig sind an der Watsch'n-Sim die acht Fantasy-Prügler im He-Man-Stil und deren Specialmoves. Monster Domenica - Verzeihung - Demonica saugt sich z.B. an Gegnern fest, Morphix kann seine Faust zum Speer umfunktionieren. Und wenn Gore Feinde wie ein selbsternannter Physiotherapeut packt, erfreut sich das Ohr an saftigen Rückenknackern. Durch die schwache Technik geht jedoch viel vom Spielspaß verloren. Genrefans werden vielleicht so lange Spaß haben, bis sie alle Gegner einmal besiegt haben. Dann ist der Reiz weg. Peinlich: Wer eine 3D-Karte mit Voodoo-Chip besitzt, muß diese abschalten, um Dark Rift starten zu können. **hfr**

- Empfohlen: P 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM
- Technik: VGA, SVGA, Direct 3D/SB, CD-Audio
- Sprache: deutsch/englisch — Grafik: 49%
- Hersteller: Vic Tokai/Funsoft — Sound: 69%
- Preis: ca. 80,- DM — Genre: Prügelspiel
- 43% Einzelspiel — 45% Multiplayer

Sega Touring Car



Daß es durchaus Spaß machen kann, mit Tourenwagen über enge Kurse zu brettern, hat Codemasters unlängst mit TOCA bewiesen. Die Rallyerfahrenen Japaner beackern dieselbe Baustelle – nur viel sparsamer. Läppische vier Autos dürfen Sie bei der Arcade-Konvertierung über drei unspektakuläre Kurse prügeln. Sehr dürftig, auch wenn Fahrgefühl und Steuerung stimmen, und Tuningoptionen sowie Force Feedback-Support zum Programmpaket gehören. Die Optik ist trotz 16-Bit-Farben extrem pixelig ausgefallen und der 3D-Beschleunigerpatch soll erst später nachgeliefert werden. Sorry Sega, aber das ist im Jahre des Herrn 1998 einfach zu wenig. **cb**

- Empfohlen: P90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
- Technik: VGA, SVGA/SB/Force Feedback/8 Sp. LAN, TCP/IP
- Sprache: englisch — Grafik: 59%
- Hersteller: Sega Sports — Sound: 69%
- Preis: ca. 70,- DM — Genre: Rennspiel
- 58% Einzelspiel — 62% Multiplayer

Streets of Sim City



Angesichts der Gurkentechnik gerät die spannende Idee wortwörtlich zum Trauerspiel. Der PC-Besitzer rast (oder ruckelt) je nach Auftrag mit unterschiedlichen Vehikeln durch über 50 Städte, ballert auf andere Autos, liefert Päckchen aus, sucht Locations oder nimmt an Rennen teil. Er darf sich sein Traumfahrzeug bauen oder Normalwagen in Shops aufrüsten (Raketen, Panzerung, Spikebereifung, etc.) und mit Sim City 2000 kreierte Städte importieren. Könnte viel Spaß machen. Aber alle Kamerasichten haben Mängel und die lahme Engine wirkt sich negativ auf das Gameplay aus – es bleibt ein Interstate '76 oder Grand Theft Auto für Arme. **hfr**

- Empfohlen: P166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
- Technik: SVGA, 3Dfx, Direct3D/SB
- Sprache: deutsch/englisch — Grafik: 55%
- Hersteller: Maxis — Sound: 69%
- Preis: ca. 90,- DM — Genre: Action
- 48% Einzelspiel — 48% Multiplayer

Tenka



„Mein Kopf tut weh. Als ob irgendwas drin wäre...", brummelt Tenka, Held des gleichnamigen Spiels. Hirn kann es wohl nicht sein, ergänzt der Verfasser dieser Zeilen. 3D-Shooter müssen heute mehr bieten, als langweilige 0815-Ballerkost im Massenwaren-30-Level-Umfang. Schlecht „verklebte" Grafikbausteine und kaum vorhandene Gegneranimationen zeugen von einer schlampigen Konsolenkonvertierung. Die Empfindlichkeit der Steuerung muß bei jedem Neustart wieder eingestellt werden. Speichern darf man nur zwischen den Levels. Gut sind nur die Audiotracks. Die vermitteln aber blöderweise eine Spannung, die gar nicht vorhanden ist. **hfr**

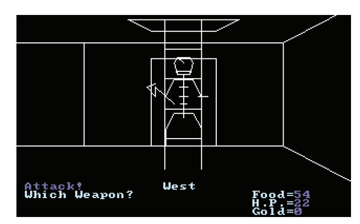
- Empfohlen: P 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win 95
- Technik: VGA, SVGA/SB, CD-Audio
- Sprache: deutsch — Grafik: 48%
- Hersteller: Psygnosis — Sound: 55%
- Preis: ca. 90,- DM — Genre: Action
- 38% Einzelspiel — - Multiplayer

Ultima Collection • Spielesammlung

LEBENSWERK

Vor 17 Jahren programmierte Richard „Lord British" Garriott sein erstes Computerspiel Akalabeth. Seitdem gehört die ganze Rollenspielserie zur Pflichtausstattung aller Genreliebhaber. Mit der Ultima Collection bietet Origin der riesigen Fangemeinde die Gelegenheit, alle versäumten Teile auf einen Schlag nachzuholen.

In der fast vollständigen Sammlung befinden sich in chronologischer Reihenfolge Akalabeth, Ultima I, Ultima II, Ultima III – Exodus, Ultima IV – Quest of the Avatar, Ultima V – Warriors of Destiny, Ultima VI – The False Prophet, Ultima VII – The Black Gate, Ultima VII – Serpent Isle und Ultima VIII – Pagan. Klingt ziemlich komplett, oder? Ist es aber nicht. Es fehlen Ultima Online – Shattered Worlds, Ultima Underworld – The Stygian Abyss und Ultima Underworld II – The Labyrinth of Worlds sowie Martians Dreams, das recht mißglückte Ultima-Jules Verne-Adventure. Auf letzteres kann man getrost verzichten. Die beiden Underworld-Episoden jedoch sind auch heute noch spielenswert und gehören zu den ersten 3D-Action-Spielen überhaupt.



Akalabeth, das sagenumwobene Ultima 0, besteht nur aus veränderter Zeichensatzgrafik. Wirklich nichts für das Auge!



Selbst Ultima 3 sieht noch extrem archaisch aus. Es steuert sich entgegen der Amiga-Version nur mit der Tastatur.

Sosaria über Britannia bis Pagan

Bereits in Akalabeth sorgte der Zauberer Mondain, der auch noch in Ultima I-III und in Ultima Online eine Rolle spielt, für Probleme, die sich nur von einem wahren Helden lösen lassen. Der Avatar war geboren, auch wenn er sich erst in Ultima IV mit diesem Titel schmücken durfte. Im ersten Teil besiegte er Mondain, im zweiten seine Schülerin Minax, und die Trilogie endet mit der Vernichtung von Exodus, dem Kind der beiden Magier. Ultima IV-VI, die sogenannte Avatar-Trilogie, befaßt sich mit den acht Tugenden und vervollständigt mit diesen Moralvorstellungen die bisherigen Adventure- und Strategie-Elemente erstmals zum echten Rollenspiel. Schließlich befaßt sich die vorerst letzte Trilogie mit dem Guardian, dessen Geheimnisse erst in Ultima IX gelüftet werden. In Pagan erringt der Avatar bereits den Rang eines Titanen, in Ascension soll er gar Götterstatus erreichen. Zu jedem Teil enthält die Collection ein kurzes Statement von Richard Garriott, immerhin ist es sein Lebenswerk. Ultima IX – Ascension wurde sogar mit einer Videosequenz bedacht.

Alexander Geltenpoth



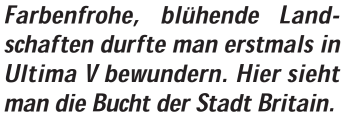
Von links oben nach rechts unten sämtliche Teile der Ultima-Serie. Akalabeth wurde noch händisch kopiert und ohne richtige Titelgrafik vertrieben. Ähnlich die Technik: Erst ab Ultima VI ist die Serie in VGA.



Farbenfrohe, blühende Landschaften durfte man erstmals in Ultima V bewundern. Hier sieht man die Bucht der Stadt Britain.



Ultima VII besitzt immerhin schon eine realistische Darstellung der Welt. Das Stadttor hat sogar eine richtige Zugbrücke.



KOMMENTAR

» Jedes einzelne Ultima-Spiel entsprach zu seiner Zeit dem höchsten Stand der Technik. Damit ist die Collection mehr als nur eine Sammlung der größten Rollenspiel-Serie. Anhand der einzelnen Teile läßt sich sehr gut die geschichtliche Entwicklung der Computerspiele beobachten. Ansonsten ist die Collection nur Genrefans anzuraten, die gerne veraltete Grafik und Sounds in Kauf nehmen. Was will man von Spielen erwarten, die größtenteils leicht auf eine Diskette passen?! «

Mindestens:	486er, 8 MB RAM, 2xCD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Technik:	EGA, VGA, SVGA/SB, Midi		
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option		
Handbuch:	englisch	Sprache:	englisch
CD/HD:	520 MB/90 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Origin/EA	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: - Sound: - Genre: Spielesammlung

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

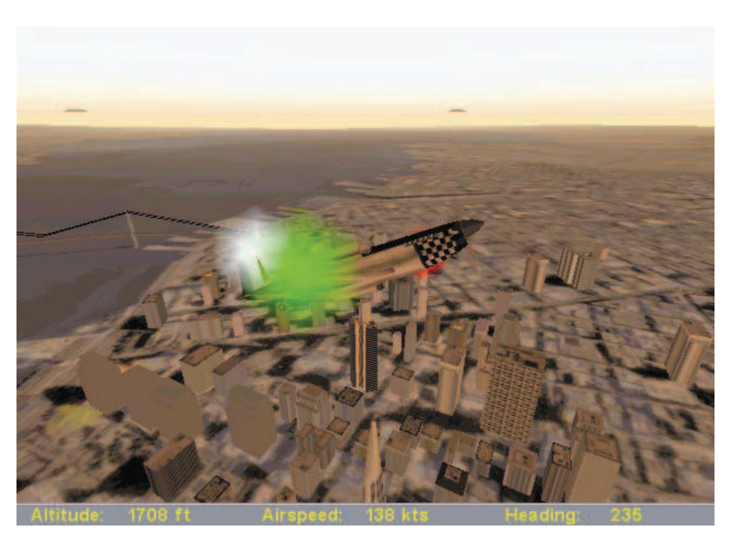
75% Einzelspiel

-% Multiplayer

» Ein großes Stück Softwaregeschichte «

Flight Unlimited 2 • Flugsimulation

WOLKENLOS



San Francisco Downtown bei Sonnenuntergang: Die P-51 fliegt mit Positionslichtern über einige der wenigen 3D-Objekte hinweg.

Bitte stellen Sie Ihre Rückenlehnen senkrecht und klappen Sie die Tische hoch! Looking Glass entführt Sie in die aufregende Welt der zivilen Luftfahrt. In Flight Unlimited 2 werden weder Bodenziele pulverisiert noch lasergestützte Zielsysteme eingesetzt. Der Thrill verbirgt sich in Flugplänen und Funkverkehr.

Fünf zivile Flugzeuge wie Cessna und Beechcraft und 48 Flugplätze in der San Francisco Bay Area bilden das Spielfeld für den Freizeitpiloten. Was nicht gerade aufregend klingt, wird durch die Simulation des gesamten Luftverkehrs der Region erst interessant und einmalig. Großen Wert legte Looking Glass auf die Einbindung des Funkverkehrs. Der Tower gibt Lande- und Starterlaubnis, die Flugsicherung informiert über Gefahren- und Wettersituationen. Über das Funkgerät im Cockpit können Sie mit der richtigen Frequenz jederzeit Verbindung aufnehmen. Sollten Sie die Anweisungen der Lotsen oder des Towers aber ignorieren, kann der sonstige Flugbetrieb ins Stocken geraten, oder die eigene Cessna wird plötzlich von zwei F-16 aus einem militärischen Sperrgebiet hinauskomplimentiert. Ihre Flugroute planen Sie nämlich nach eigenem Gusto und gleiten dann beschaulich über Amerikas Ostküste dahin.

KOMMENTAR



» Fünf Propeller-Maschinen und eine beschränkte Flugregion; nicht viel, wenn man mit einem so offenen System wie dem MS Flugsimulator im Wettbewerb steht. Der Realitätsgrad, der in der grafischen Darstellung, den Flugmodellen und vor allem dem wirklichkeitsnahen Ablauf des Luftverkehrs erreicht wird, ist bisher jedoch einmalig. Leider werden das nur Piloten und solche, die es werden wollen, zu schätzen wissen. Echter Spielspaß jedenfalls entwickelt sich nur aus dieser Authentizität. «

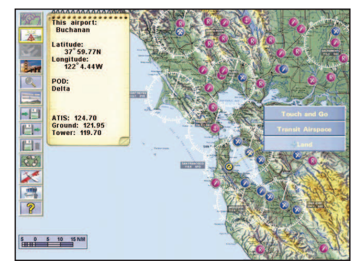
Flugabenteuer

Im Gegensatz zum Vorgänger hat FU2 jedoch einige Herausforderungen parat. Zum einen werden Neulinge in sechs Lektionen in den Gebrauch der Instrumente und des Funkgeräts sowie in grundlegende Luftverkehrsregeln eingeführt und lernen die wichtigsten Flugmanöver. Zum anderen können Sie Ihr Können in vorgefertigten Szenarien, den sogenannten Adventures, zeigen. Hier dürfen Sie auf einem Flugzeugträger landen, bei stürmischem Wetter fliegen oder auch einen Knacki von der Gefängnisinsel Alcatraz befreien. Eine Parameter-definierte Quick Flight-Option sorgt für unzählige weitere Situationen. Ein Highlight in FU2 sind die realistischen Wetterbedingungen, die sich auch während des Flugs verändern. Nicht nur daß sich Nebelbänke am Horizont aufbauen oder der Regen an die Windschutzscheibe klatscht, die Witterung hat auch unmittelbare Auswirkung auf das Flugverhalten der Maschinen. Die physikalischen Modelle sind ohnehin gut gelungen. Alle Flugzeuge unterscheiden sich deutlich im Handling und verlangen einiges Fingerspitzengefühl. Einen Eindruck davon vermitteln beispielsweise die Wasserstarts und -landungen mit der Beaver.

Golden Gate & Co.

Durch die Beschränkung auf eine relativ kleine Flugregion konnte Looking Glass der Landschaftsdarstellung viel Aufmerksamkeit schenken. Und die 3D-Engine zaubert ein wirklich atemberaubendes Bild auf den Monitor. Neben den trotz Hardwarebeschleunigung hohen Systemanforderungen wären aber mehr 3D-Objekte und vor allem ein wirklich nutzbares virtuelles Cockpit wünschenswert gewesen. Wer San Francisco schon einmal besucht hat, wird Alcatraz, Fisherman's Wharf, die Golden Gate Bridge, die Transamerica-Pyramide, den Coit Tower sowie den 3Com und Candlestick Park mühelos wiedererkennen.

Christian Müller



In der Bay Area stehen insgesamt 48 Flugplätze zur Verfügung.



Die Instrumente im virtuellen Cockpit sind nicht zu gebrauchen.



Der simulierte Funkverkehr sorgt für eine realistische Atmosphäre.

Mindestens:	P 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win 95		
Empfohlen:	P 233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA, Direct3D/SB		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	300 MB/200 MB	Preis:	ca. DM 120,-
Hersteller:	Looking Glass/Eidos	Veröffentlichung:	Februar

Grafik: 83% Sound: 82% Genre: Flugsimulation

79% Einzelspiel — **– %** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Trockene, aber überzeugende Simulation des Luftverkehrs «

Adidas Power Soccer



Adidas Power Soccer ist eine PlayStation-Konvertierung, die sich auf der Konsole nicht nur besser spielt, sondern dort selbst optisch eine bessere Figur macht. Von Grafik kann man bei der PC-Version der Kicker-Sim kaum noch sprechen. Bemitleidenswerte Pixelhäufchen, die selbst auf dem Oldie C 64 kaum noch als Fußballer durchgehen würden, stolpern hilflos und noch dazu langsam über den grob gerasterten Stadionrasen. Da retten die zahlreichen Originalteams auch nichts mehr. Der miese Kommentator zieht selbst das Resümee: „Dieses Gekicke ist nicht erstligatauglich." Stimmt, es ist grottenschlecht! Lassen Sie sich von der Hochglanz-Verpackung bloß nicht täuschen. **cb**

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, 2xCD-Rom
Technik:	VGA/SB/4 Sp. LAN
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Psygnosis
Preis:	ca. DM 80,-
Grafik:	10%
Sound:	15%
Genre:	Sportspiel
Einzelspiel	6%
Multiplayer	8%

Arcade's Great. Hits 2



Empfehlenswert ist Arcade's Greatest Hits 2 für Museumsbesitzer. Oder für Freaks jenseits der 25 Jahre-Grenze, die Vergangenheitsbewältigung betreiben möchten. Der Rest der Welt spart sich Grafiken im EGA-Stil, bewegte Bilder, die an einen Drogenrausch erinnern, und Sounds, die sich manchmal wie eine Blähung anhören. Für Nostalgiker ist die Sammlung (Blaster, Rocket Beer Tapper, BurgerTime, Spy Hunter, Moon Patrol, Joust 2, Splat) kurze Zeit unterhaltsam, weil die Vorbilder 1:1 umgesetzt wurden und einer gewissen Komik nicht entbehren. Ob alleine der Kultcharakter für eine Kaufentscheidung reicht, muß jeder selbst entscheiden. **hfr**

Empfohlen:	P100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
Technik:	SVGA/SB
Sprache:	englisch
Hersteller:	Midway/GTI
Preis:	ca. DM 90,-
Grafik:	6%
Sound:	6%
Genre:	Action
Einzelspiel	29%
Multiplayer	29%

Jack Nicklaus 5



Der gute alte Jack bietet Golffans auch in seiner fünften Version solide Ball-Unterhaltung. Neben fünf alten preßte Accolade gleich sechs neue Kurse auf die CD, dazu gibt's drei sensible Steuerungsmethoden inklusive optionalem MouseSwing und unzählige Spielmodi. Die 3D-Grafik verlangt einen schnellen Rechner, besticht aber selbst dann nicht eben durch Top Speed und wirkt etwas steriler als beim Vorgänger, dafür lassen sich Kameras nun frei konfigurieren, was stets Überblick gewährleistet. Nach wie vor ungeschlagen ist der exzellente Kursdesigner des Altmeisters, mit dessen Hilfe Sie ihre eigenen Traumlöcher kreieren können. **cb**

Mindestens:	P90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95
Technik:	SVGA bis 1.600x1.200, TrueColour/SB/4 Sp. LAN, TCP/IP
Sprache:	englisch
Hersteller:	Accolade
Preis:	ca. DM 70,-
Grafik:	77%
Sound:	59%
Genre:	Sportspiel
Einzelspiel	77%
Multiplayer	79%

NBA Action ´98



Obwohl die Trauben im Basketballgenre so hoch hängen wie die Körbe auf dem Spielfeld, schlägt sich NBA Action ´98 mit Freundschaftsmatches, Play-off-Runde, Saison, Trainingsoption (gut!), Editor und Transfermodus wacker. Die Steuerung erlaubt neben üblichen Aktionen auch Sidesteps, Täuschungsmanöver und Specialmoves. Beim schnörkellosen Gameplay bleiben also kaum Wünsche offen, selbst wenn die computergesteuerten Teammitglieder manchmal das Bewegungstalent eines Kühlschranks an den Tag legen und im Weg herumstehen. Ansonsten wirkt die KI ausgereift. Im Vergleich zu NBA Live 98 sind Grafik und Gesamtpräsentation schwächer. **hfr**

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95
Technik:	VGA, SVGA/SB, CD-Audio
Sprache:	deutsch/engl.
Hersteller:	Sega
Preis:	ca. DM 90,-
Grafik:	68%
Sound:	72%
Genre:	Sportspiel
Einzelspiel	72%
Multiplayer	74%

Seven Years War



Als Hintergrund für dieses Echtzeit-Strategiespiel dient der Krieg zwischen Japan und Korea. Das Spiel enthält zwei Kampagnen sowie die Möglichkeit, Custom-Szenarien auch gegen den Computer zu spielen. Im Stil von Warcraft sind die zahlreichen mittelalterlichen und neuzeitlichen Einheiten dargestellt. Schiffe, Boden- und Lufteinheiten sorgen für Abwechslung. Nahrung ist die einzige Ressource. Das ganze Spiel ist unkompliziert und einfach zu steuern. Doch selbst die gute KI kann nicht die Mängel von Grafik und Sound wettmachen. Abgehackte Animationen und die koreanische Sprachausgabe verderben den Spielspaß. **ag**

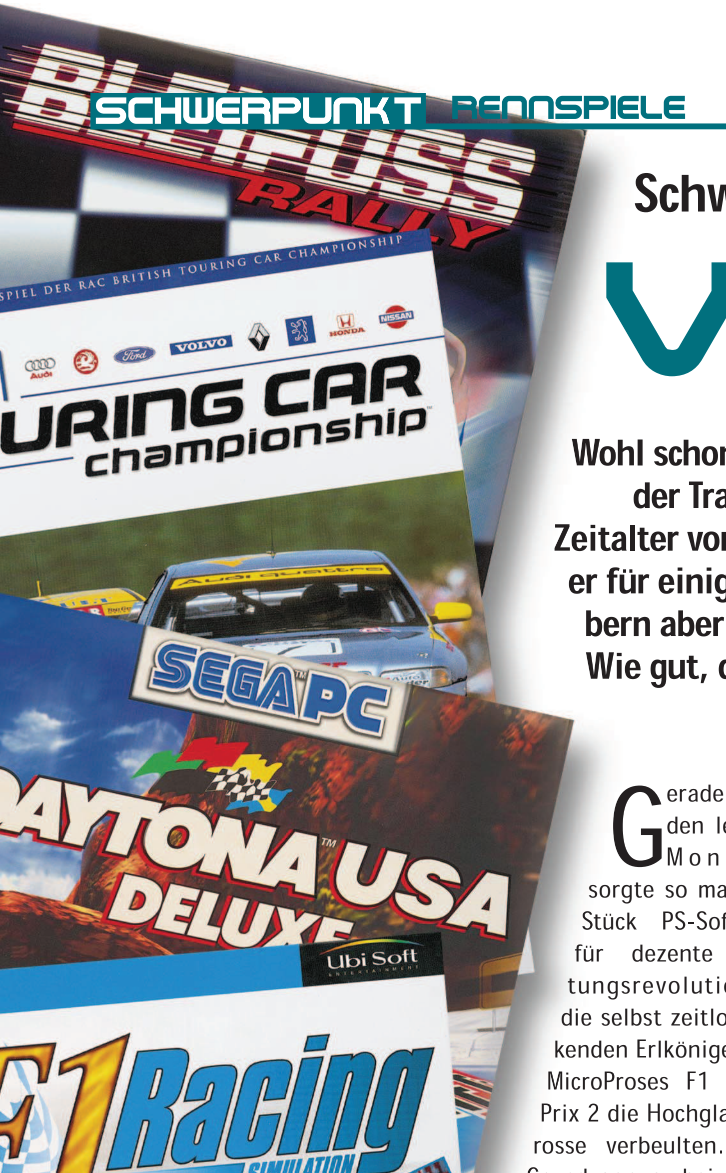
Mindestens:	P90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM
Technik:	SVGA/SB/7 Sp. LAN
Sprache:	korean./englisch
Hersteller:	CDV
Preis:	ca. DM 40,-
Grafik:	45%
Sound:	40%
Genre:	Strategie
Einzelspiel	55%
Multiplayer	60%

Stealth Reaper 2020



Die Endzeitstimmung des Jahres 2020 soll mit Hilfe eines ultramodernen Tarnkappen-Jets wieder in eine heile Welt verwandelt werden. Mehr Ballermann als Jet-Pilot, kämpfen Sie sich in dem DOS-Programm militärisch potent mit dem Stealth Reaper in kaum unterscheidbaren Missionen durch unzählige Gegnerwellen. Sie sammeln Power-Ups und verteilen das Arsenal der Raketenschächte in die böse Umwelt. Böse wird's auch, wenn man die technische Umsetzung anvisiert. Die ruckelige, bröselige Grafik-Engine ohne Hardwarebeschleunigung macht die Orientierung richtig schwer, und das kunterbunte Cockpit nimmt zudem ein Drittel des Bildschirms ein. **cm**

Mindestes:	P 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Sprache:	englisch
Hersteller:	ECC/GT Interac.
Preis:	ca. DM 90,-
Grafik:	45%
Sound:	40%
Genre:	Flugsim.
Einzelspiel	35%
Multiplayer	-



Schwerpunkt • Rennspiele und -sims

VOLLGAS

Wohl schon vor der Erfindung des Rades bewegte unsere Spezies der Traum vom ultimativen Geschwindigkeitskick. Heute, im Zeitalter von Porsche Boxters und F1-Boliden mit über 800 PS, ist er für einige Realität, Otto Normalbürger bleibt bei solchen Kalibern aber aufgrund des limitierten Budgets generell außen vor. Wie gut, daß Gevatter PC für virtuelle Abhilfe sorgt und uns die Hightech-Träume direkt ins Wohnzimmer serviert.

Gerade in den letzten Monaten sorgte so manches Stück PS-Software für dezente Wertungsrevolutionen, die selbst zeitlos wirkenden Erlkönigen wie MicroProses F1 Grand Prix 2 die Hochglanzkarosse verbeulten. Also Grund genug, bei einem Streifzug in die Highspeed-Welt die Spreu vom Weizen zu trennen, auf daß Sie Ihr Gaspedal stets genußvoll durchzutreten vermögen.

Aller Anfang ist schwer

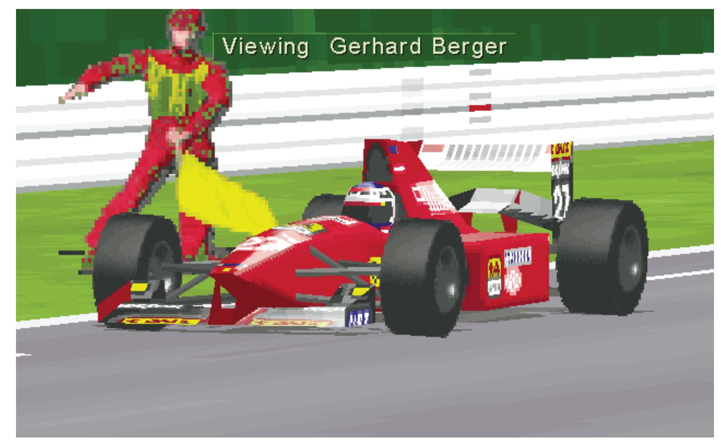
Die Rennspiel-Ära am PC begann, verglichen etwa mit dem Adventure- und Strategie-Genre, relativ spät, weil die Programmierer stets mit dem immer gleichen Problem zu kämpfen hatten (und haben!). Die Schwierigkeit lag darin, eine flüssige Grafikdarstellung zu generieren, die auch wirklich den Eindruck von Geschwindigkeit vermittelte. Während auf dem C64 und Commodore Amiga schon Jahre vorher fleißig gerast wurde (Pit Stop- oder Super Cars-Veteranen mögen sich erinnern), wurde der IBM PC erst zu Beginn der 90er Jahre tempomäßig entjungfert. Der Asphaltboden war bereitet, als der Geldwert eines derart fixen Rechenknechts (ein AT 386!) endlich unterhalb des Anschaffungspreises eines Kleinwagen anzutreffen war. Trotzdem war man natürlich von heutiger Rechenperformance meilenweit entfernt.

Polygone oder Bitmaps?

Um dennoch Tempo-Feeling erzeugen zu können, bediente man sich zweier unterschiedlicher Techniken. Als einer der Pioniere verwendete eben jener Geoff Crammond, der später die **Grand Prix**-Klassiker für MicroProse programmierte, für sein legendäres EGA-Spiel **Stunt Car Racer** die Polygontechnik, wobei die komplette Spielwelt aus ineinander gefügten und noch untexturierten Rechtecken bestand. Weitere Frühklassiker mit dieser Technik waren **Indianapolis 500** (EA) und die Nachfolger der **Indy Car**- und **NASCAR**-Serie des sich konstituierenden Papyrus-Teams. Parallel dazu setzten einige Teams auf fixe Bitmap-Rasereien. Die Autos bestanden bei dieser Technik aus gezeichneten Pixeln und mußten nicht stets neu berechnet werden, was Geschwindigkeitsvorteile brachte, aber weniger Realismus versprach. Zeichensetzende Urväter solcher PC-Rasereien waren



Guter Mix aus Action und Sim: International Rally Championship



Lange Zeit die Nr. 1: Formula One Grand Prix 2 war ab September 1996 zugleich Hardwarekiller und unumstrittene Simulationsreferenz.

etwa die **Test Drive**-Serie von Accolade oder **Lotus** und **F1** von Gremlin. Spätestens seit dem Beginn der Pentium-Ära haben sich die Polygon-Engines durchgesetzt. Mit Tausenden von Texturen beklebt, läßt sich bei modernen Rennspielen der eigentliche „Rechteck"-Charakter der Spielobjekte nur noch erahnen. Die grundsätzlichen Qualitätssäulen, auf die sich Rennspiele zu stützen haben, blieben jedoch über die Jahre gleich: Nach wie vor entscheidet eine gelungene Optik, die Geschwindigkeit der Darstellung und natürlich eine gute Steuerung über den Erfolg der Rennspiele. Dieser kann sich übrigens durchaus sehen lassen. Hinter den Strategie- und Actionspielen stehen Rennspiele in der Käufergunst an dritter Stelle. Die Liste der Verkaufshits des letzten Jahres liest sich wie ein Who-is-who im Genre. Die erfolgreichsten Spiele waren **Formula One Grand Prix 2** (MicroProse), **The Need For Speed 2** (EA), **Bleifuß 2** (Virgin) und die **F1 Racing Simulation** (Ubi Soft).



Fahrerischer Anspruch, fixe Grafik, kaum Menüs – das ist TOCA.



Stilvoll sliden mit dem betagten und optionsarmen Sega Rally.



Action oder Simulation?

Da Rennspiele ihre Thematik naturgemäß aus realen Vorbildern beziehen, ist es mit weltbewegenden Neuerungen im Genre nicht weit her. Entweder entscheiden sich die Hersteller für eine möglichst genaue Simulation (**F1 Racing Sim.**, **F1 GP 2**, **CART Precision** usw.) oder bevorzugen die actionlastige Variante (**Bleifuß**, **NFS** usw.). Abstufungen und Varianten sind ebenfalls häufig anzutreffen (**Formel 1**, **International Rally C.** usw.). Schließlich verdienten sich Rennspiele mit Anleihen aus dem Ballergenre noch ihre Daseinsberechtigung. Überdurchschnittliche Produkte aus diesem Bereich wären etwa **Interstate ´76** (Activision), **Grand Theft Auto** (BMG) oder **Carmageddon** (Sales Curve).



Und was kommt jetzt?

Nicht zuletzt die Rennspiele, als Hardwarefresser hinlänglich bekannt, sorgten für den Siegeszug der 3D-Beschleuniger. Mit **Formel 1** von Psygnosis erschien im Mai letzten Jahres das erste Spiel, das ausschließlich für Besitzer einer Zusatzkarte spielbar war. Fast alle nennenswerten Neuerscheinungen setzen mittlerweile auf die 3Dfx-Technik, die sich als Standard zumindest für einen weiteres Jahr etablieren dürfte. Thematisch tut sich aus den genannten Gründen indes wenig. Da sich Simulationen prinzipiell ein wenig besser verkaufen als Actionspiele, werden spätestens im Herbst einige Hochkaräter erwartet. Mit **Grand Prix Legends**, einer historischen F1-Sim (vgl. PCA 7/97), präsentiert das Papyrus-Team zumindest eine neue Idee. Mit Spannung erwartet wird auch die Antwort des Altmeisters auf die **F1 Racing Simulation** (2. Teil im November!). **Grand Prix 3** soll gleichfalls im Spätherbst erscheinen. Freuen dürfen Sie sich mit Sicherheit auf **The Need For Speed 3**, **Bleifuß 3** und **Have A N.I.C.E. Day 2**. Neben der ganzen Serienverwurstung würden dem Genre ein paar neue Impulse ganz gut tun. Ascaron wagt sich mit **Grand Prix 500cc** endlich an eine Biker-Simulation, eine echte Rallye-Sim soll wohl von Codemasters kommen. Nun, Nintendo, wie wäre es denn mit **Super Mario Kart** auf dem PC?

Christian Bigge

SIM-REFERENZ

F1 Racing Simulation



Ubi Soft schoß mit seiner ultra-realistischen Formel 1-Simulation im Dezember Formula One Grand Prix 2 vom Thron. Begeistern konnte neben der phantastischen 3Dfx-Optik vor allem das Fahrmodell, welches in Zusammenarbeit mit den Technikern des Williams-Rennstalls erstellt wurde. Dank einstellbarem Schwierigkeitsgrad und diverser Fahrhilfen eignet sich F1 Racing sogar für Anfänger, richtet sich dank der monumentalen Optionsfülle aber eigentlich an Rennprofis.

PCA-Wertung 12/97: 95%

SIM-REFERENZ

CART Precision Racing



Gerade noch rechtzeitig schafftte die verbesserte deutsche Version von Microsofts Indy Car-Simulation den Sprung in unsere Bestenliste. Technisch auf dem neusten Stand, besticht auch CART durch eine Fülle von Optionen und beinharten Realismus. Besonders lobenswert sind die perfekten Einsteigerhilfen und Tutorials zum Fahrzeugtuning. Wenn Sie immer schon wissen wollten, was die Fahrer der schnellsten Motorsport-Serie der Welt im Cockpit leisten müssen, kommen Sie an CART Precision Racing nicht vorbei.

PCA-Wertung 3/98 ....86%

ACTION-REFERENZ

Interstate ´76

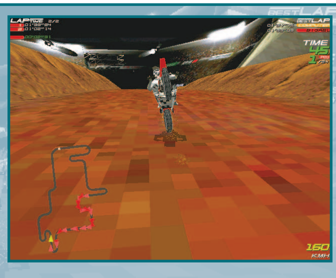


Activision gelang mit dem Roadmovie Interstate ´76 ein Überraschungshit. Der 70er-Jahre Look wurde mit einer motivierenden Story verbunden, gleichzeitig vergaß man nicht, ein anspruchsvolles Fahrmodell zu programmieren. Die Anleihen im Baller- und Adventure-Genre sorgen für eine besonders dichte Atmosphäre. Die SVGA-Optik muß ohne 3Dfx-Unterstützung auskommen, macht auf schnellen Rechnern aber dennoch eine gute Figur. Nahezu phänomenal ist der eigens komponierte Soundtrack geraten.

PCA-Wertung 6/97: 86%

ACTION-REFERENZ

Moto Racer



Moto Racer kann als einziges Bikerfestival in die Phalanx der Autorennspiele einbrechen. Electronic Arts bewies das richtige Fingerspitzengefühl und verbindet hier optimales Tempogefühl mit einer eingängigen Steuerung und gut designten Kursen. Der besondere Clou: Drei Highspeed-Rundpisten für Straßenmaschinen stehen auch drei Off Road-Kurse für Moto Crosser gegenüber. Besonders Besitzer von 3Dfx-Karten können bei Moto Racer unbesehen zugreifen - das augenblicklich beste Motorrad-Rennspiel.

PCA-Wertung 5/97 ....85%

DIE BESTEN RENNSPIELE UND -SIMULATIONEN

Platz	Titel	Kurzbeschreibung	Pro & Contra	Grafik	Wertung
1	**F1 Racing Simulation** Hersteller: ....Ubi Soft Preis: ....ca. DM 75,- Subgenre: ......Simulation	Ultra-realistische Formel 1-Simulation mit den Originaldaten der 96er-Saison. Tuningmöglichkeiten auf Ingenieursniveau.	Fast perfekt: einstellbarer Schwierigkeitsgrad, perfekte Fahrphysik, Wetterwechsel und atemberaubende 3Dfx-Grafik. Aber: hohe Hardwareanforderungen und Synchronisationsprobleme im Netz.	SVGA, 3Dfx, Direct3D	95% (12/97)
2	**Formula One Grand Prix 2** Hersteller: ......MicroProse Preis: ....ca. DM 60,- Subgenre: ......Simulation	Ebenfalls realistische F1-Simulation mit den Strecken- und Fahrerdaten der 94er-Saison. Viele Tuning-Optionen.	Technisch veraltet, dafür weniger hardwarehungrig. Keine Wetteränderungen, sehr gute Fahrphysik. Keine Netzwerk-Option, dafür „Wechsel-Modus". Zig Internet-Tools und Track-Pack verfügbar.	VGA, SVGA, Direct3D	86% (9/96)
3	**Interstate '76** Hersteller: ....Activision Preis: ....ca. DM 70,- Subgenre: .Action+3D Shooter	Missionsbasierte 70er-Jahre Raserei mit toller Atmosphäre und realistischem Fahrmodell. Story anhand von Zwischensequenzen.	Breite Steuerungs- und Wagenpalette, motivierender Multiplayer-Modus samt Internet-Angebot, phantastischer Soundtrack und vielfältige Aufträge, hoher Schwierigkeitsgrad.	SVGA, 3Dfx, Direct3D	86% (6/97)
4	**CART Precision Racing** Hersteller: ....Microsoft Preis: ....ca. DM 80,- Subgenre: ......Simulation	Sehr realistische Simulation der amerikanischen Indy Car-Serie, alle Fahrer, Teams und Strecken, detailliertes Tuning möglich.	Tolle Optik dank 3D-Unterstützung, extrem empfindliches Fahrmodell, aber einstellbarer Schwierigkeitsgrad, 8 Spieler Netzwerk- und Internet-Modus.	VGA, SVGA, Direct3D	86% (3/98)
5	**International Rally Championship** Hersteller: Europrss/Orange Ent. Preis: ....ca. DM 75,- Subgenre: Action/Sim.-Anteil	Offroad-Spektakel mit 30 Strecken und motivierendem WM-Modus, neun Originalfahrzeuge mit ausreichenden Tunig-Optionen.	Vereinfachtes, aber gut zu kontrollierendes Fahrmodell, Streckeneditor, 8 Spieler-Netzwerk-Option und Splitscreen, Fahrzeugreparaturen möglich.	VGA, SVGA, 3Dfx	85% (5/97)
6	**Moto Racer** Hersteller: ...Electronic Arts Preis: ....ca. DM 75,- Subgenre: ....Action	Motorrad-Rennspiel mit 3 Gelände- und 3 Straßen-Rundkursen, kein Tuning, 16 Bikes mit unterschiedlichen Fahreigenschaften.	Tolle Grafik und irres Tempogefühl, leicht erlernbare, direkte Steuerung und anspruchsvolle Pisten. Variabler Schwierigkeitsgrad, 8 Spieler Netzwerk u. Internet.	SVGA, 3Dfx, Direct3D	95% (12/97)
7	**Have A N.I.C.E. Day** Hersteller: .....Magic Bytes Preis: ....ca. DM 60,- Subgenre: ...Acion+Shooter	Futuristisches Rundkurs-Gerase mit Liga-Modus und drei Fahrzeugtypen samt Tuning. Sechs Strecken in jeweils vier Variationen.	Problemlose, leicht zugängliche Steuerung und enormes Tempo-Feeling, Stunteinlagen durch Loopings und Sprünge, Netzwerk-Option, Track-Pack verfügbar.	VGA, SVGA	85% (2/97)
8	**TOCA Touring Car Championship** Hersteller: ....Codemasters Preis: ....ca. DM 80,- Subgenre: Action/Sim.-Anteil	Simulation der britischen Touring Car-Meisterschaft, alle Originalkurse und Autos, aber keine Tuning-Optionen.	Sehr realistisches Fahrverhalten, nicht einfach zu steuern. Wetteränderungen und spektakuläre Grafikeffekte. Netzwerk- und Splitscreen-Optionen. Sehr starke Computergegner.	VGA, SVGA, 3Dfx, Direct3D	84% (1/98)
9	**Formel 1** Hersteller: ....Psygnosis Preis: ....ca. DM 70,- Subgenre: Action/Sim.-Anteil	Simulation der 95er-F1-Saison mit allen Teams und 17 Originalstrecken. Eingeschränkte Tuning-Optionen.	Vereinfachtes Fahrmodell, daher eher Action-orientiert. Gelungene Präsentation, hohe Hardware-Ansprüche, Wettereinflüsse. Nachfolger in Kürze verfügbar.	3Dfx erforderlich	84% (5/97)
10	**Sega Rally** Hersteller: .....Sega Sports Preis: ....ca. DM 60,- Subgenre: ....Action	Offroad-Feeling dank exzellent designter Strecken und diversen Fahrbahnbelägen. Gute Fahrphysik und Steuerung, kein Tuning.	Vier Strecken und zwei Autos sind heute zu wenig. Wenig Spieloptionen, unspektakulärer Multiplayer-Modus via Splitscreen.	VGA, SVGA	82% (1/97)

Auf den weiteren Plätzen: 11. Bleifuß 2...81% (11/96) 12. P.O.D....80% (4/97) 13. Sega Touring Car...79% (3/98) 14. Grand Theft Auto ...79% (1/98) 15. Bleifuß Fun...79% (11/97)

SCHNÄPPCHENFÜHRER MIT TOPSPEED

Titel	Hersteller	Subgenre	Preis	Wertung/Ausgabe
The Need For Speed 1 – SE	Electronic Arts	Sim./Action	DM 40,-	74% (9/96)
Bleifuß 1	Virgin	Action	DM 25,-	73% (-)
Road Rash	Electronic Arts	Action	DM 30,-	73% (11/96)
Formula One Grand Prix 1	MicroProse	Simulation	DM 30,-	72% (-)
Manic Karts	Virgin	Action	DM 15,-	72% (4/96)
Death Rally	Apogee	Action	DM 30,-	70% (12/96)
Rally Racing 97	Europress	Action	DM 30,-	69% (11/96)

Titel	Hersteller	Subgenre	Preis	Wertung/Ausgabe
Mega Race 2	Mindscape	Action	DM 30,-	69% (10/96)
Destruction Derby 2	Psygnosis	Action	DM 25,-	68% (1/97)
Power F1	Domark	Simulation	DM 30,-	65% (1/97)
Speedster	Psygnosis	Action	DM 20,-	56% (6/97)
Speed Rage	Telstar	Action	DM 20,-	55% (9/96)

ANMERKUNG: Beide Tabellen beinhalten die Wertung nach heutigen Maßstäben, Abwertungen wurden also berücksichtigt! Einige der angeführten Titel sind inzwischen auch auf Compilations erhältlich.

LESER BRIEFE

POSTER & PICASSOS

Wollt Ihr wirklich den Mailbetrieb einstellen? Wie wäre es, wenn Ihr einen weiteren Mitarbeiter einstellt oder den Mailbetrieb etwas heruntersetzt? Noch ein paar zusätzliche Fragen an Euch: 1. Stellt Ihr Azubis ein oder bleibt Ihr bei Eurer Besatzung? 2. Werdet Ihr in absehbarer Zeit mal Poster in Euer Heft einführen? 3. Werdet Ihr Design- oder Malwettbewerbe zu bestimmten Themen ausrufen? 4. Bleibt Euer Nachrichtenservice für die Redax erhalten? 5. Könnt Ihr einen Menüpunkt machen, womit man die Hintergrundmusik abstellen oder verändern könnte?

Bernd Butschke

PC ACTION: Das mit dem Mailbetrieb ist aus den bereits genannten Gründen beschlossene Sache. Es wäre wenig sinnvoll, weniger Mails auf der CD-ROM zu veröffentlichen, weil wir dann nach wie vor alle eingeschickten Disketten bearbeiten müßten. Der Aufwand wäre der gleiche, und für die verhältnismäßig geringe Zahl an Nutzern lohnt es sich natürlich auch nicht, jemanden einzustellen. Wir bleiben vorerst bei unserer derzeitigen Besatzung. Konkrete Planungen bzgl. eines Posters gibt es derzeit nicht. Bei einem geeigneten Anlaß aber greifen wir wieder auf unser Tips & Tricks-Poster zurück, wie letztmals zu Diablo. Während es auf der einen Seite von einem wandschmückenden Motiv geziert wird, bietet die Rückseite des Posters nützliche Tips für das entsprechende Spiel. Eigentlich eine gute Idee, das mit den themenbezogenen Design-Wettbewerben, aber wie viele Leser würden daran teilnehmen? Vereinzelte Pixel-Picassos oder die ganze Nation im Kreativ-Rausch? Und wieviel Platz sollen wir dem Wettbewerb und seinen Gewinnern im Heft einräumen, zu Lasten welcher Rubrik? Wie Du siehst, müssen Einsatz und Ergebnis in der richtigen Relation stehen. Trotzdem: Wer sich schöpferisch nicht mehr bremsen kann, darf uns auch ohne kollektiven Aufruf jederzeit seine Kreationen zusenden. Vielleicht ergibt sich dafür in den nächsten Monaten eine Veröffentlichungsmöglichkeit auf der Cover-CD. Für diese arbeiten wir übrigens an einer neuen Benutzeroberfläche. Dabei berücksichtigen wir natürlich die geäußerten Wünsche unserer Leser. Kurzum, die Hintergrundmusik wird sich selbstverständlich abschalten lassen. Was den Nachrichtenservice betrifft: Künftig werden Eure Anliegen auf unseren Leserbriefseiten beantwortet, z. T. in der Rubrik „Häufig gestellte Fragen".

BITTE MELDE DICH

*Ist es wahr? Ihr schreibt auf der Seite mit den Leserbriefen (Seite 96 in der PCA 2/98), daß es, ich zitiere, „keinen Mailbetrieb und keine Nachrichtenforen mehr auf der Cover-CD geben wird." Zitat Ende. Okay, ihr nennt ja einige Gründe, aber warum so plötzlich? Nun stehen wir alle vor dem Problem, daß wir aufgrund der Pseudos und der nicht angegebenen Adressen vollständig den Kontakt verlieren. Wir kannten uns zwar meist nicht persönlich, aber wir standen sozusagen in einer Art Brieffreundschaft zueinander. Vielleicht findet ihr ja eine Möglichkeit, um das Problem zu lösen. Damit wenigstens die, die über die Möglichkeit, e-Mails zu versenden, verfügen, mit mir in Kontakt bleiben können, hier meine e-Mail-Adresse: **lang.f@metronet.de.** Vielleicht solltet ihr eine Rubrik einführen (wenigstens für kurze Zeit), in der die „verlorenen Schafe" ihre e-Mail- bzw. Wohnadressen angeben könnten(z. B. auf der Cover-CD).*

DFG

PC ACTION: Weil wir fundierte Kritik ernst nehmen und nicht an zerbrochenen Brieffreundschaften schuld sein wollen, ein Aufruf nach dem Motto „Bitte melde Dich": Wer Kontakt zu ehemaligen Mailsystem-Kumpels aufnehmen möchte, schicke uns schnellstmöglich seine e-Mail- und/oder Wohnadresse. Wir werden diese dann in einer der nächsten Ausgaben veröffentlichen (im Heft oder als Datei auf der Cover-CD-ROM), so daß sich die verlorenen Schafe wiederfinden.

ABO-FRAGEN

Ich lese PC Action schon seit mehr als zwei Jahren. Ich finde, daß es eines der besten Computermagazine ist. Weil ich in der Schweiz wohne, möchte ich gern wissen, ob es da Probleme mit dem Abo gibt. Ich wollte nämlich schon einmal ein anderes Heft aus Deutschland abonnieren, doch dafür hätte ich Euroschecks oder eine EC-Karte gebraucht. Beides habe ich noch nicht. Ich finde, daß Ihr den besten Tips- und Tricks-Teil habt. Schade finde ich aber, daß Ihr immer zu hohe Systemvoraussetzungen angebt. Bei Jedi Knight stand z. B. Penti-

BRIEFKASTEN

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns doch einfach! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Zuschriften zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – leider ist der Platz auf den Leserbriefseiten nicht unbegrenzt. Unsere Adresse:
Computec Verlag, Redaktion PC Action/Leserbriefe, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.
Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine e-Mail an **redaktion@pcaction.de** *schicken.*

Ihre PC-Action-Redaktion

um 90. Leider habe ich nur einen 486 DX2/66 mit 16 MB RAM. Am liebsten hätte ich Jedi Knight gleich gekauft, doch wegen des Tests wußte ich nicht, ob es bei mir läuft.

Christopher Engesser

PC ACTION: Auslands-Abos werden bei uns per Rechnung abgewickelt. Du müßtest das Geld also nur überweisen. Nähere Infos gibt es im Heft oder unter der Telefonnummer 0049-911-2872150 (werktags von 13 bis 17 Uhr). Zum Thema Systemvoraussetzungen: Bei den angegebenen Mindestanforderungen stützen wir uns auf Herstellerangaben. Die Rubrik „Empfohlen" drückt aus, welche Hardware die Redaktion empfiehlt, damit das Spiel den größtmöglichen Spaß bietet. Darauf bezieht sich übrigens auch unsere Wertung.

BASTELKURS

Ich bin seit einem Jahr Abonnent Eurer Zeitschrift und möchte Euch ein Lob für einige Verbesserungen, z. B. heraustrennbare Lösungshilfen, aussprechen. Was mich aber extrem wurmt, sind Eure Jewelcase-Einlagen. Das Booklet ist ja in Ordnung, aber die Rückseite nicht. Erst einmal paßt sie nicht in das Case (nur Pi mal Daumen), und zum zweiten klebt Ihr immer schön das Booklet darauf, so daß entweder die Rückseite oder das Booklet zerrissen werden. Das nervt mich total. Warum könnt Ihr nicht wie andere PC- Magazine auch Harteinlagen zum Raustrennen machen, und zwar, wenn's geht, passend...

Gregor G.

PC ACTION: Die Rückseite entspricht auf den Millimeter der Größe eines Jewelcases. Wir haben es mehrfach ausprobiert und immer geschafft, eine akzeptable Jewelcase-Rückseite zu basteln. Richtig ist leider, daß einige Booklets beim Aufkleben verrutschen. Eigentlich sollten sie 1-2 cm von der Rückseite entfernt und näher am Bund auf dem grünen Pfeil kleben. Die hohe Zeitschriften-Auflage müssen die Klebemaschinen aber in kurzer Zeit bewältigen. So kommt es hin und wieder zu solchen „Fehlklebungen". Unsere Technik arbeitet aber daran.

KRATZSPUREN

Ein riesiges Kompliment muß ich Euch aussprechen: Rund 200 Seiten astreine Tests, tolle Previews und einen bombigen Tips- und Tricks-Teil. Trotzdem muß ich Euch auch ein wenig kritisieren. Obwohl euer Cover wirklich echt gelungen ist, mangelt es doch an der CD-Aufbewahrung. Des öfteren bekam ich in den letzten Monaten zerkratzte (gar keine tolle Sache bei einem 24-Speed-CD--Rom Laufwerk) CDs an meinem Kiosk verkauft. Es wäre sehr rücksichtsvoll, wenn ihr Euch da etwas Neues einfallen lassen würdet. Hier noch einige kleine Fragen: 1) Wieviele Angestellte gibt es eigentlich bei Euch in der Redaktion, neben den Testern? 2) Wie lange kann man Eurer Meinung nach noch mit einem P200, 32 MB RAM, Matrox Mystique (2MB) und einer Monster 3D den absoluten Spielgenuß am PC erleben?

Serge & Gilles

PC ACTION: Sorry, anders können wir die Cover-CD-ROM derzeit nicht am Heft anbringen. Normalerweise gibt es aber trotzdem keine Probleme. Du hast schon richtig erkannt, daß ein 24fach-Laufwerk eben sehr empfindlich reagiert. Zu Deinen Fragen: In der Redaktion haben wir eigentlich nur noch einen Redaktionsassisenten. Dazu kommen Layout, Leserservice und Anzeigenabteilung. Überwiegend externe Redakteure klügeln monatlich unsere Tips und Tricks aus. Zu Frage 2: Ein Pentium 200 in der genannten Konfiguration dürfte dieses Jahr noch rundum glücklich machen. Spätestens Weihnachten bricht wohl die Trauerzeit an, und man muß ans Aufrüsten oder an einen Neukauf denken. Am besten ist wahrscheinlich, man beginnt schon mal mit dem Sparen.

„GENIALE RUBRIK"

Neulich schlug ich Ausgabe 2/98 auf. Was mußte ich feststellen? Es gibt eine neue Rubrik! Die genialste Rubrik seit Menschengedenken! Die Leserbriefe! Nur der Umfang ist eindeutig zu gering. Mindestens drei oder vier Seiten wären optimal, mehr natürlich noch besser! Vor allem: Nutzt die Seiten voll aus. Also keine Screenshots und links kein Riesenrand von einer Drittel Seite. Holt alles aus diesen Seiten raus. Aber alles in allem bin ich echt dankbar, daß es die Leserbriefe jetzt im Heft gibt. Schade ist nur, daß dafür das Mailsystem auf der CD entfällt. Das war nämlich echt stark. Nur das Lesen der Leserbriefe war etwas doof. Im Heft ist das viel einfacher! Aber jetzt entfallen leider alle Foren auf der CD.

Alexander Bangert

PC ACTION: Zum Mailsystem dürften wohl der Worte genug gewechselt sein. Daß Du die Leserbriefseiten für die „genialste Rubrik seit Menschengedenken" hältst, ist nett (so sind wir halt). Aber Scherz beseite: Die Screenshots haben wir erst einmal verbannt. Jetzt liegt es unter anderem auch an Euch, wie sich die Seiten entwickeln. Wenn die Resonanz gut ist, wäre eine Erweiterung durchaus denkbar. Wer weiß, was sich in den kommenden Monaten tut...

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

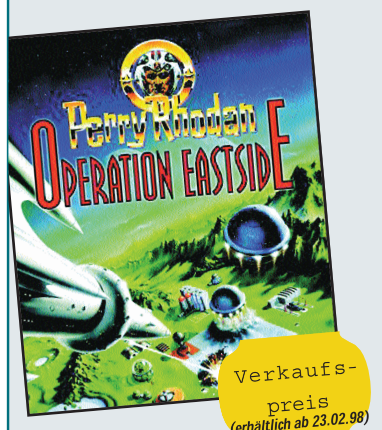
Warum habt Ihr das Spiel X mit 75% bewertet? Ich bin ganz anderer Meinung und finde es viel besser/schlechter. Auch Zeitschrift Y hat es anders beurteilt.

In der Tat läßt sich über Wertungen trefflich streiten. Spieler X legt mehr Wert auf Multiplayer-Eigenschaften, Spieler Y läßt die Grafik kalt, Spieler Z geht sie über alles usw. Mit unserem Wertungsprozedere versuchen wir, einen möglichst „objektiven" Mittelweg zu beschreiten, ohne Absolutheitsanspruch erheben zu wollen. Das Ganze noch einmal in Kürze: Als Haupttester eines Spiels fungiert ein Genrekenner und -freund. Dieser prüft es auf Herz und Nieren und stellt sein Ergebnis auf der Wertungskonferenz vor. Bis dahin haben sich auch die Kollegen das Objekt der Begierde zu Gemüte geführt, und nach einigen hitzigen Wortgefechten steht meist die Wertung. Wie andere Magazine zu ihren Wertungen kommen, interessiert uns dabei eigentlich weniger. Alles klar?

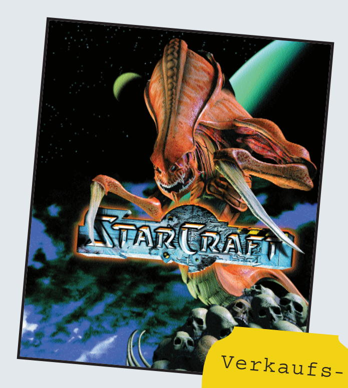
KAUFHOF + Horten

ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE

TOP TWENTY CD-ROM SPIELE



Science Fiction-Kult aus Deutschland: Das Perry Rhodan-Universum feiert seine PC-Premiere.



Endlich: Zwei Jahre nach dem Strategie-Hit Warcraft 2 greift Blizzard nach den Sternen.

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Gold Games 2	TopWare
2	(3)	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
3	Neu	Titanic	Philips Media
4	(6)	C&C 2 – Vergeltungsschlag	Westwood/Virgin
5	Neu	Wing Commander Prophecy	Origin
6	(14)	Blade Runner	Westwood/Virgin
7	(10)	Age of Empires	Microsoft
8	(3)	Riven – The Sequel to Myst	Cyan/Red Orb
9	(7)	Flight Simulator 98	Microsoft
10	(5)	Monkey Island 3	LucasArts
11	(9)	F1 Racing Simulation	Ubi Soft
12	(2)	FIFA 98	EA Sports
13	Neu	C&C 2 – Gegenangriff	Westwood Studios
14	(20)	C&C 2 – Alarmstufe Rot	Westwood Studios
15	Neu	Panzer General 3D	Mindscape
16	(12)	Die Siedler 2 – Gold Edition	Blue Byte
17	(11)	Lands of Lore 2	Westwood Studios
18	(13)	NHL 98	EA Sports
19	(18)	Worms 2	Team 17
20	Neu	I-War	Particle Systems

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN (in alphabetischer Reihenfolge)

Adventure:
- Blade Runner ....Westwood
- Curse of Monkey Island...Lucas Arts
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis ....LucasArts
- Dark Earth ....Kalisto
- Simon the Sorcerer 2 ...Adventure Soft

Wirtschaftssimulation:
- Anstoß 2........................Ascaron
- Capitalism ....Software 2000
- Elisabeth I. ....Ascon
- Hattrick ....Ikarion
- Theme Park ....Bullfrog
- Industriegig.+Mission........JoWood

Action:
- MDK.............Shiny Entertainment
- Jedi Knight ....LucasArts
- Privateer - The Darkening........Origin
- Tomb Raider 2 ....Eidos
- Virtua Fighter 2 PC ....Sega
- Wing Commander Prophecy........Origin

Strategie:
- Civilization 2...............MicroProse
- C & C 2: Alarmstufe Rot ......Westwood
- Dungeon Keeper...............Bullfrog
- MAX.............................Interplay
- Age of Empires ....Microsoft
- Total Annihilation ....GT Interactive

Simulation:
- Comanche 3..................NovaLogic
- F1 Racing Simulation .... Ubi Soft
- F-22 ADF..............................DID
- Hexagon Kartell ....Ascaron
- Longbow 2 ....Electronic Arts

Sport:
- FIFA Soccer 98 ....Electronic Arts
- Links LS 98........................Access
- NBA Live '98 ....Electronic Arts
- NHL 98 ....Electronic Arts
- Virtual Pool 2 ....Interplay

Rollenspiel:
- Diablo ....Blizzard
- DSA3 - Schatten über Riva...........Attic
- Lands of Lore 2.............Westwood
- Ultima Underworld 2 ....Origin
- Wizardry 7 ....Sir Tech

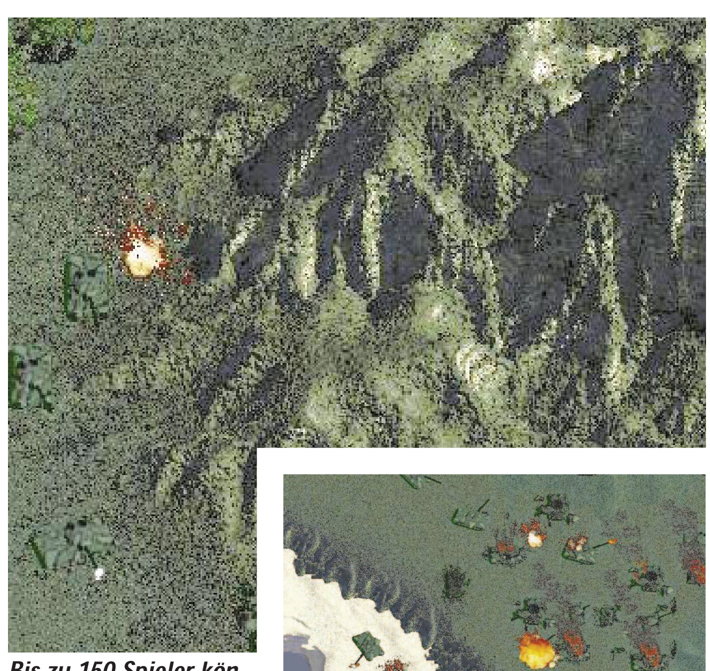
Rennspiele:
- Formel 1 ....Psygnosis
- Have a NICE Day..........Magic Bytes
- Moto Racer ....Electronic Arts
- Int. Rally Champ. ....Europress
- POD ....Ubi Soft

netPanzer

ECHTZEITSTRATEGIE

Überlebenskünstler

Die relativ kleine Softwareschmiede Pyrosoft arbeitet momentan an einem Onlinespiel im Stil von Westwoods Sole Survivor. In netPanzer sollen angeblich bis zu 150 Spieler gleichzeitig Schlachten austragen können. Zur Auswahl stehen Panzer, Jeeps, Raketenwerfer und sogar Hover Crafts. Das Spiel unterstützt trotz der relativ geringen Hardwareanforderungen Auflösungen zwischen 640x480 und 1.024x768. Mittlerweile dürfte sich netPanzer im Betatest befinden, der Mitte Februar starten soll.
Info:
http://www.pyrosoftgames.com



Bis zu 150 Spieler können sich auf einem Orginal 3D- Gelände Schlachten liefern.

3Com U.S. Robotics Sportster Message Plus

HARDWARE **Allroundtalent**

Das V.34+ Modem ist dank x2-Technologie nicht nur schnell im Internet, es ermöglicht außerdem Fax- und Voice-Empfang, selbst wenn der Computer abgeschaltet ist! 2 MB Speicher sichern die eingegangenen Faxe und Nachrichten. Selbst Stromausfälle führen zu keinem Datenverlust. Das Modem kostet allerdings noch fast 400,- DM.



Mech-Spiele ohne 3D-Beschleuniger sind gar nicht mehr denkbar. Man beachte die Pulverdampfwolke der Rakete.

Cyberstrike 2

ACTION **MechKrieger**

Sony Interactive stellt Cyberstrike 2 noch dieses Frühjahr als reines Multiplayerspiel vor. Erst im Herbst sollen dann die Kampagnen und Missionen für den Einspielermodus folgen. Bis zu 32 Spieler können in ihren Mechs in einer Arena über Internet oder LAN gegeneinander antreten und dabei bis zu vier Teams bilden. Natürlich nutzt Cyberstrike 3D-Beschleunigerkarten und Direct 3D, um die explosiven grafischen Effekte auf den Monitor zu zaubern.
Info: http://www.sonyinteractive.com

Magic: The Gathering-Duels of the Planeswalkers

STRATEGIE **Manalink**

In den USA wurde bereits „Manalink" veröffentlicht, das die Kartenspielkonvertierung von MicroProse für das Internet fit macht. Demnächst soll das kostenlose Update auch für die deutsche Version erscheinen und auf der Homepage zum Download angeboten werden. Außerdem kündigte MicroProse bereits die nächste Mission-CD Duels of the Planeswalkers an, die neben Manalink 80 neue Karten der Legends and The Dark-Serien enthält.
Info: http://www.gathering.net



Nur mit Manalink ist ein Spiel über das Internet möglich.

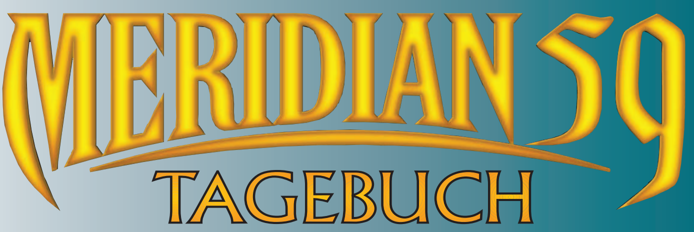
Asheron's Call

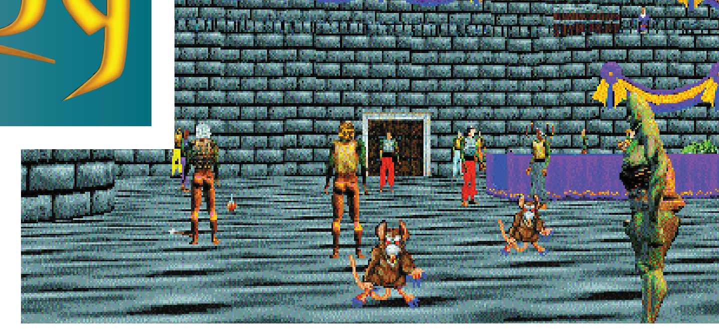
ROLLENSPIEL **Online Portal**

Es ist soweit, der Beta-Test zu Asheron's Call steht kurz bevor. Aus der Ich-Perspektive spielt sich dieses Online-Rollenspiel in einer echten 3D-Umgebung. Besonderen Wert haben die Designer dabei auf Charaktergenerierung und -entwicklung gelegt. Angeblich sollen mehrere tausend Spieler gleichzeitig in einer Welt Abenteuer erleben können. Um die Wege in der riesigen Welt zu verkürzen, gibt es, ähnlich den Moongates von Britannia, Portale. Nach erfolgreichem Beta-Test wird das Spiel auf der Microsoft Internet Gaming Zone laufen.
Info: http://www.turbinegames.com



Asheron's Call gehört zu den vielversprechenden neuen Online-Rollenspielen, die neben dem klassischen Inhalt auch über gute Grafik und Soundeffekte verfügen sollen.





Für ein großes Fest hatte ein Held zahllose braune Tränke an die Gäste verschenkt. Die Tränke geben Menschen eine andere Gestalt.

Online-Welten versuchen als Spiegelbilder der Realität jede interessante Nuance des wirklichen Lebens wiederzugeben. Es ist also nicht verwunderlich, daß neben dem relativ eintönigen Abenteuererleben auch in Meridian Feste gefeiert, Gericht gesprochen und sogar hin und wieder eine Hochzeit gehalten wird. Dazu kommen die Intrigen und Machtkämpfe der Gilden, Jäger und Player Killer.

Feste feiern, wie sie fallen

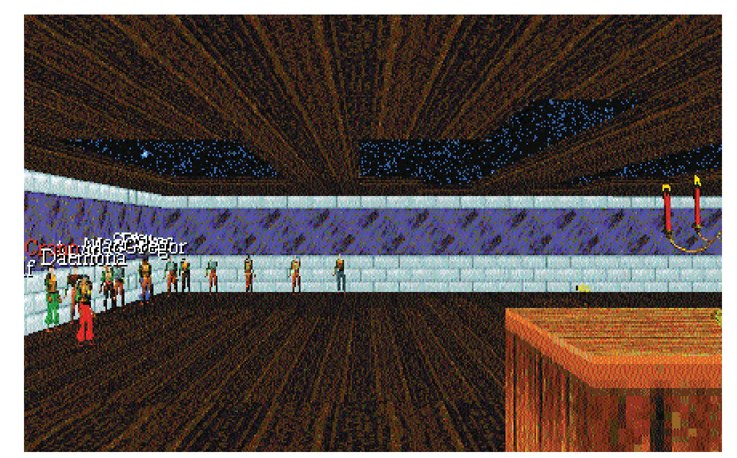
Auf jeder der fünf Parallelwelten sind schon etliche Paare den Bund für das Online-Leben eingegangen. Für gewöhnlich wird eine richtige Zeremonie abgehalten, der ein Großteil der Helden beiwohnt. Wie im richtigen Leben werden die Ringe getauscht und ein großes Bankett abgehalten. Herzog Kalior ist meist ohne zu zögern bereit, bei einem derartigen Anlaß seine Festhalle zur Verfügung zu stellen. Übrigens sind die Bewohner Meridians anscheinend allesamt glücklich verheiratet, denn bis jetzt kam es noch zu keiner Scheidung.

Demokratische Gerichtsbarkeit

Jeder Mörder und Gesetzlose ist in Meridian durch seine Schandtaten für jeden anderen Helden sichtbar gezeichnet. Diesen Makel kann nur der demokratisch von der Mehrheit der Abenteurer gewählte Richter von Meridian. Ob und wie der Richter sein Amt ausübt, ist ihm selbst überlassen. Auf Wiederwahl kann natürlich nur ein Richter hoffen, der auch zum Wohl und im Sinne des Volks Recht spricht. Es ist sogar schon vorgekommen, daß sich der Richter Geschworene zur Unterstützung holte, Zeugenaussagen berücksichtigte und den Angeklagten zu einem Bußgeld verurteilte, um damit dem Geschädigten ein Schmerzensgeld zu zahlen. Aber auch die Macht eines Richters ist begrenzt. So dürfen nur Verbrecher begnadigt, jedoch keine unbescholtenen Bürger zu einem Leben als Vogelfreier verdammt werden.

Unverhofft kommt oft

Neben den alltäglichen Vorkommnissen, die Meridian und seine Charaktere bieten, sorgen Guides mit geplanten Aktionen für neue Spannung. So ist es passiert, daß der wichtige, computergesteuerte Kräuterhändler Frisconar plötzlich verschwand. Auf einmal blühte der Tauschhandel mit Zauberspruchkomponenten wieder auf, und zahllose Magier und Krieger suchten den verschollenen Kaufmann in ganz Meridian. Erst ein paar Tage später wurde er aus der Kanalisation von Barloque befreit. Bei dieser Aktion beteiligten sich in jeder der Parallelwelten um die hundert Helden. Neben diesen Vorkommnissen kommt es aus unerfindlichen Gründen immer wieder zu einem Kataklysmus. Der Himmel färbt sich rot, viele sichere Gebäude bieten auf einmal keinen Schutz mehr, und ehemals rechtschaffene Helden fallen übereinander her. Nur wenige Stunden später ist alles wieder beim alten, die sogenannte Blood Frenzy ist vorbei, und das Leben geht weiter, als wäre nichts gewesen.



Der Gerichtssaal war gerammelt voll, als die Anklage verlesen wurde. Eine ausgewählte Jury urteilte anschließend über den Verbrecher.



Wenn zwei Charaktere den Bund für ihr Online-Leben eingehen, wollen meist fast alle Helden der Zeremonie beiwohnen.

MERIDIAN 59

Meridian59 ist das erste deutsche Online-Rollenspiel. Aus Deutschland, Österreich und der Schweiz finden sich seit über vier Monaten mehrere tausend Spieler regelmäßig in dieser Fantasy-Welt ein, um Abenteuer zu erleben, Freundschaften zu schließen und ihre Charaktere auszubauen. Jeder Interessierte kann das Spiel sofort zwei Wochen testen. Die benötigte Software finden Sie auf der beiliegenden Cover-CD. Registrieren Sie sich zuerst kostenfrei auf der Homepage von Games Online als Computec Kunde. Anschließend können Sie ebenfalls online und kostenlos Ihren Meridian 59-Account erstellen. Sie erhalten umgehend Ihr Paßwort, können das Spiel beginnen und zwei Wochen kostenlos ausprobieren.

Info: http://www.gamesonline.de

Fanatec Mission Controller
Knüppel-Fun

Von Fanatec kommt es jetzt knüppeldick: Nach dem äußerst gelungenen Einstieg in die Formel 1-Lenkradwelt (Le Mans) gibt es gleich zwei heiße Produkte im neuen Jahr zu vermelden. Der Game Commander ist ein Programm, das in der Grundversion als Freeware vertrieben wird. Er dient als Ausgangspunkt für alle Spielstarts und erlaubt die Programmierung jeglicher Controller mit Ausnahme der digitalen Vertreter von Microsoft. Mit wenigen Mausklicks können die jeweiligen Sticks den Lieblingsgames zugeordnet werden. Der Mission Controller ist dagegen das offizielle Werkzeug für C&C-Verehrer. Der Spezial-Trackball läutet für 100,- Mark die Alarmstufe Rot für Echtzeit-Fans ein, ist aber auch als normale Maus im harten Büroalltag zu gebrauchen. Die tiberiumrote Kugel erlaubt dabei High-Speed-Scrolling, während die Klickarbeit durch die drei angebrachten Tasten locker von der Hand geht. *tba*

Info: Fanatec, 06021-840681



Fanatec eröffnet mit dem Mission Controller die für 1998 angekündigte Flut an Spezial-Controllern.

Terratec AudioSystem EWS64 L
Musikalische Schlankheitskur

Ganz nach dem Vorbild der Modeindustrie gibt es die monströse EWS64 XL von Terratec (Gesamtwertung „sehr gut" in PCA 12/97) nun auch im schlanken L-Gewand. Von einer Abmagerungskur kann jedoch kaum gesprochen werden, da der L-Variante lediglich das Frontmodul fehlt – eine Nachrüstung mit der DigitalXtension ist jederzeit möglich. Wer auf digitale Interfaces, den verstärkten Kopfhörerausgang oder eine zusätzliche MIDI-Schnittstelle verzichten kann, erwirbt ansonsten für 699,- Mark die gleiche Funktionalität wie beim größeren Soundbruder. Garanten für lauschige Performance sind ein 64-Stimmen-Synthesizer von Dream, eine Grundausstattung von 6 MB Soundspeicher, ein Effektprozessor für musikalische Tuning-Operationen sowie die DirectSound-Unterstützung im Spielebereich. Zur Cebit wird Terratec noch eine Platine drauflegen und eine Spielerkarte veröffentlichen. *tba*

Info: Terratec, 02157-81790

Die EWS64 L wandelt auf schlanken Pfaden, um gerade in der Spielergemeinde neue Freunde zu finden.

Guillemot Maxi Gamer 128
Riva-Nachbrenner

Der Riva 128-Chipsatz von nVidia wird bei Grafikkarten-Herstellern immer beliebter. Nachzügler im illustren Kreis der Platinenschrauber ist ab März der französische Multimedia-Spezialist Guillemot. Die Maxi Gamer 128 wird in einer PCI- und AGP-Version angeboten und hat zwei, zum Redaktionsschluß noch nicht bekannte Spiele im Softwarepaket – TV-Out wird man sich bei Guillemot wohl schenken. Der Kombikarten-Test in der letzten Ausgabe hat gezeigt, daß Boards mit dem Riva 128 sowohl in der 2D- als auch in der 3D-Abteilung zu großen Taten fähig sind. Als Bremsklotz wirken lediglich die aktuell vorhandene Limitierung auf 4 MB Grafik-RAM sowie die im Vergleich zur 3Dfx-Konkurrenz geringere Zahl an optimierten Spieletiteln. Welche Ergebnisse die Maxi Gamer 128 in unserem Performance-Parcours erreichen konnte, erfahren Sie im nächsten HardwareXtra. *tba*

Info: Guillemot, 0211-338000

Der Riva 128-Chip findet ab März auf der Guillemot Maxi Gamer 128 eine neue Platinen-Heimat.

Logitech Trackman Marble FX
Ballmaschine

Der Trackman Marble FX (129,- Mark) will sich zum Schrecken aller traditionellen PC-Nager mausern. Die Ergonomie-Entwickler bei Logitech haben dabei ganze Arbeit geleistet. Das Trackball-Gerät liegt durch seine langgezogene und geschwungene Form optimal im Hand-Arbeitswerkzeug. Das eigentliche Sahnehäubchen stellt jedoch der rot- und schwarzlackierte Bewegungsball dar, der den Anwender wie ein Reptilien-Auge anlinst. Sowohl Daumen als auch alle sonstigen Finger kommen für die Steuerung des Trackballs in Frage, außerdem stehen insgesamt vier Tasten für tägliche Klickaufgaben zur Verfügung. Mausgewohnte Anwender sind beim ersten Arbeitseinsatz mit ihrem Point&Klick-Latein schnell am Ende. Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit geht die Zusammenarbeit aber locker von der Hand, so daß sich der Marble FX als ernsthafte Maus-Alternative aufdrängt. *tba*

Info: Logitech, 069-92032165



Die Software des Logitech-Trackmans ermöglicht unter anderem Zoom- und umfangreiche Scroll-Funktionen.

Monster Night in Paris
Tierische Erlebnisse

Diamond lud die interessierte Fachpresse nach Paris ein, um den für Mitte März fest eingeplanten Launch des Voodoo²-Boards Monster 3D II gebührend vorzubereiten. Bei arktischer Kälte konnte sich die Hardware-Redaktion von der Spielfreude des neuen 3D-Add-on-Beschleunigers überzeugen – als dazu passende Örtlichkeit wählte man das Innere eines künstlichen Gemsen-Gebirges im Pariser Zoo. Das erste Zauberboard von Diamond wird 8 MB EDO RAM haben (4 MB Bildspeicher + 4 MB Texturenspeicher), voraussichtlich 540,- Mark kosten und durch ein Pass-Through-Kabel mit der 2D-Grafikkarte verbunden sein. Die Monster 3D II ist wahlweise mit oder ohne Spielebeigaben erhältlich. Das Bundle umfaßt dabei Vollversionen von Heavy Gear, Interstate '76 und Need for Speed II SE sowie Demoversionen von Tomb Raider II, Joint Strike Fighter und Flight Unlimited. *tba*
Info: Diamond, 08151-266-0.

Das heißeste Thema des Winters: Add-on-Karten mit Voodoo²-Chipsatz (Abbildung: Monster 3D II)



Genius NetMouse Pro
Scroll-Spezialist

In den Labors der Mäusezüchter herrscht zur Zeit rege Betriebsamkeit. Um die Funktionalitätsliste der arbeitsamen Nager zu erweitern, haben sich einige Hersteller der Entwicklung von Internet-Mäusen verschrieben. Die Genius-Züchtung kann dabei mit einigen Besonderheiten aufwarten. Die Scroll-Taste ist nicht wie üblich als Drehrädchen konzipiert, sondern arbeitet sich als Wippschaukel durch den anstehenden Blätterwald – leider geht dies etwas ruckartig vonstatten. Darüber hinaus befindet sich seitlich ein zusätzlicher Umschalter, der den fliegenden Wechsel zwischen geöffneten Anwendungen ermöglicht. Um der Features-Sammlung den letzten Schliff zu verpassen, läßt sich auch eine Art Endlos-Scrolling für den flinken Textüberblick aktivieren. Tierliebhaber sollten knapp 60,- Mark im Sparstrumpf haben, um ihr neuestes Internet-Spielzeug mit nach Hause nehmen zu können. *tba*
Info: Genius (KYE Systems), 02173-974321



Das Profiwerkzeug für Internet- und Scroll-Freaks gibt es mit seriellem und PS/2-Anschluß.

News aus der Hardwarewelt
Kurzmeldungen

Monströse PCI-Musik
Diamond differenziert zumindest in Amerika seine Monster Sound-Linie. Während sich das M80-Modell (ca. 180,- Mark) an Einsteiger wendet, findet der PCI-Soundprofi in der MX200 (ca. 270,- Mark) eine geeignete Heimat. Beide Karten sind auf DirectSound ausgelegt und haben ein dickes Software-Bundle. **Info: Diamond, 08151-266-0.**

Neue AWE 64
Creative Labs macht PCI-mobil. Die AWE64D(igital) soll im 1. Quartal 1998 erscheinen und DirectSound (3D)-fähig sein. Mit der Entwicklung SB-Link sollen auch alte DOS-Spiele in SB 16-Qualität das Spielerohr umschmeicheln. **Creative Labs: 01805-323488.**

Zauberbrett
Von Guillemot International kamen die ersten Infos zur Maxi Gamer 3D². Das Voodoo²-Board hat 6 MB RAM und kooperiert mit allen aktuellen 3D-Schnittstellen. Per Scan Line Interleave machen zwei 3D-Bretter ihr Motherboard unsicher. **Info: Guillemot, 0211-338000.**

Controller und Lautsprecher von InterAct
Gewinnspiel

Sie brauchen noch die nötige Controller-Hardware, um bei Ihrem Lieblingsspiel endlich voll auftrumpfen zu können? Ihre Uralt-Boxen dröhnen Sie nur mit schrammeligen Sounds zu, anstatt Sie mit sanften Klängen zu verwöhnen? Zusammen mit InterAct wollen wir diese Mißstände beheben. In der Hardware-Tombola befinden sich dazu Produkte im Wert von fast 2.000,- Mark. ***5 Ultraracer PC*** *für den Motorsportler,* ***5 V3 Racing Wheels*** *für den Formel 1-Virtuosen,* ***5 Flight Force FCS*** *für den Top Gun-Piloten und* ***5 Aerospace Gamma Lautsprecher*** *warten darauf, sich auf Ihren Spiele-Schreibtisch zu beamen. Was Sie dafür tun müssen? Sie schicken uns eine Postkarte mit dem richtigen Stichwort und sagen uns, welche Hardware-Themen Sie interessant finden und welche Sie vermissen.*



Computec Verlag
Stichwort: „InterAct"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Alle Einsendungen nehmen am Gewinnspiel teil. Der Rechtsweg ist selbstverständlich wie immer ausgeschlossen.

SCHEIBENKLEISTER

Schon lange ist ein Special über pfeilschnelle CD-ROM-Laufwerke und teuflisch heiße CD-Brenner geplant. Um die Wartezeit etwas zu verkürzen, wendet sich die Hardware-Redaktion vorab schon einmal repräsentativen Vertretern der Laserkunst zu. Um alle wichtigen Kategorien abzudecken, haben wir einen CD-R- und CD-RW-Brenner sowie ein aktuelles 32fach-CD-ROM-Laufwerk durch den Scheiben-TÜV geschickt.

Mitsumi FX 320

Der neueste Scheibenflitzer aus dem Hause Mitsumi (Info: 0180-5207397) ist der FX 320, der mit einer theoretischen Transferrate von 4800 KB/s Daten an den jeweiligen Adressaten schaufeln kann. Das ATAPI-Modell beherscht die PIO Modes 2/4 und ist mit einem 256 KByte dimensionierten Cache für seine Karusselleinsätze bewaffnet. Weitere Ausrüstungsmerkmale sind ein Audiokabel sowie eine Musik-Software – weitergehende Audiotasten haben leider keine frontseitige Erwähnung erfahren. Immerhin hat der Scheibenschlucker einen digitalen Audioausgang und arbeitet durchgehend wie Festplatten im CAV-Betrieb. Die angegebene mittlere Zugriffszeit von 85 ms konnte zumindest bei randvollen CD-R-Medien nachvollzogen werden, bei der Transferrate kam das Laufwerk aber nicht über 3500 KByte/s hinaus. In den Bereichen Fehlerkorrektur, Arbeitsgeräusche und Einlogg- bzw. Auswurfzeiten bestand jedenfalls kein Grund zur Klage. Für knapp 200,- Mark erhält der Anwender ein solides CD-Leselaufwerk.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**gut**

Nomai 680.RW

Aus der Garde der CD-Brennner, die auch auf ReWritable-Medien Daten brutzeln können, stellen wir Ihnen den 680.RW der französischen Firma Nomai vor (Info: 06158-895222). Der externe SCSI-2-Hochofen glänzt durch seine hohe Format-Kompatibilität sowie den prall gefüllten Ausstattungskorb. Neben dem eigentlichen Laufwerk sind ein SCSI-Controller, ein SCSI- und Parallel-Kabel, ein Transportköfferchen, diverse Medien sowie Scheiben-Labels beigepackt. Der 1 MB große Cache sowie das Brenner-Programm Direct-CD garantieren für sorgenfreies Scheibenrösten. Blickt man hinter die Gehäuse-Fassade, outet sich das Nomai-Gerät als Ricoh-Laufwerk. Die Lesegeschwindigkeit ist mit der 6-fach-Leistung durchaus genehm, das 2-fach-Schreiben von CD-R- und CD-RW-Silberlingen artet bei großen Datenmengen jedoch zum Geduldsspiel aus. Fazit: Als CD-ROM- oder Dauerbrenner-Ersatz ist das Nomai-Produkt (1.100,- Mark) nur bedingt tauglich, außerdem ist die CD-RW-Technik im Moment noch nicht völlig ausgereift.

Ausstattung:	sehr gut
Ergonomie:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	**gut**

TEAC CD-R55S

Der SCSI-2-Scheibenbrenner R55S von TEAC (Info: 0611-715854) tritt ein schweres Erbe an, da der Vorgänger einen beeindruckenden Siegeszug durch die Hardware-Presse feiern konnte. Daß das brandneue Geschoß kein Analphabet ist, zeigen die thereotischen Lese- und Schreibleistungen: Kein anderer Brenner beherrscht momentan den Lesemodus mit 12-facher und Schreibaktionen mit 4-facher Geschwindigkeit. Weitere Pluspunkte sammelt er durch den Cache von 1 MB sowie die Vielzahl an CD-Formaten, mit denen der Scheibenkünstler jonglieren kann. Damit auch softwareseitig nichts schiefbrennt, liegt das bewährte WinOnCD 3.5 bei. Im Performance-Durchlauf zeigte sich ein zwiespältiges Bild. Dem Anspruch, ein CD-ROM-Laufwerk ersetzen zu können, wird das CD-R55S durch die mittlere Zugriffszeit von 160 ms nicht ganz gerecht. Im Brenner-Betrieb konnte die angegebene Schreibgeschwindigkeit aber annähernd bestätigt werden. Mit knapp 1.100,- Mark Anschaffungskosten stellt das TEAC-Laufwerk ein insgesamt leistungsfähiges Brenn-Werkzeug dar.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	**gut**

DRUCKMITTEL

Die Zeiten überteuerter Druckmaschinen sind vorbei. Mittlerweile können schon Drucker ab 300,- Mark hochwertige Kunstwerke auf Papier oder sogar Haushaltstücher zaubern. Zwei Exemplare stehen heute auf dem Prüfstand: der Canon BJC-250 aus der Tintenabteilung und der Fotodrucker MD-1000 von Alps mit Kassetten als Farbquelle.



Alps Electric MD-1000



Der Ausdruck auf Spezialpapier zeigt eine recht erfreuliche Buchstabensuppe, die Farbverläufe sind aber streifig ausgefallen.

Fotodrucker sind im Vormarsch: Fristeten diese Gebilde der Printkunst aufgrund ihrer Exotenrolle ein eher farbloses Dasein, erstrahlen sie angesichts sinkender Preise in neuem Glanz. Der für 800,- Mark angesetzte Drucker von Alps (Info: Reason, 05137-92557) arbeitet mit der Eigenentwicklung Micro Dry, wobei vier Farbbandkassetten die Bürde des Bedruckens übernehmen. Das poppige Design des Farbkünstlers beinhaltet ein platzsparendes Layout sowie die Möglichkeit, bis zu 100 Blätter in Schräglage zu stapeln. Neben traditionellem DIN A4-Blättern verarbeitet der Einzugsschacht auch Folien, Kartons bis 0,21 mm Stärke sowie Bögen für Aufbügel- oder Aufdruckaktionen. Die Auflösungsmodi des Alps-Druckers umfassen je nach Druckart 300x300, 600x600 und 1.200x600 dpi. Für einen Fotodrucker erzielt der MD-1000 ansehnliche Textausdrucke, auch wenn die Geschwindigkeit nicht mit einem flotten Laserkollegen mithalten kann. Die Qualität bei Farbausdrucken leidet unter den sichtbaren Streifen, die durch die Kassetten hervorgerufen werden – da hilft auch der gute Farbverlauf nicht viel. Insgesamt ist sehr lobenswert, daß das Alps-Gerät A4-Ausdrucke beherrscht und auch mit Texten klarkommt. Auf der anderen Seite ist die Druckqualität farbiger Kunstwerke im Vergleich zur Fotodrucker-Konkurrenz nicht berauschend.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	**befriedigend**

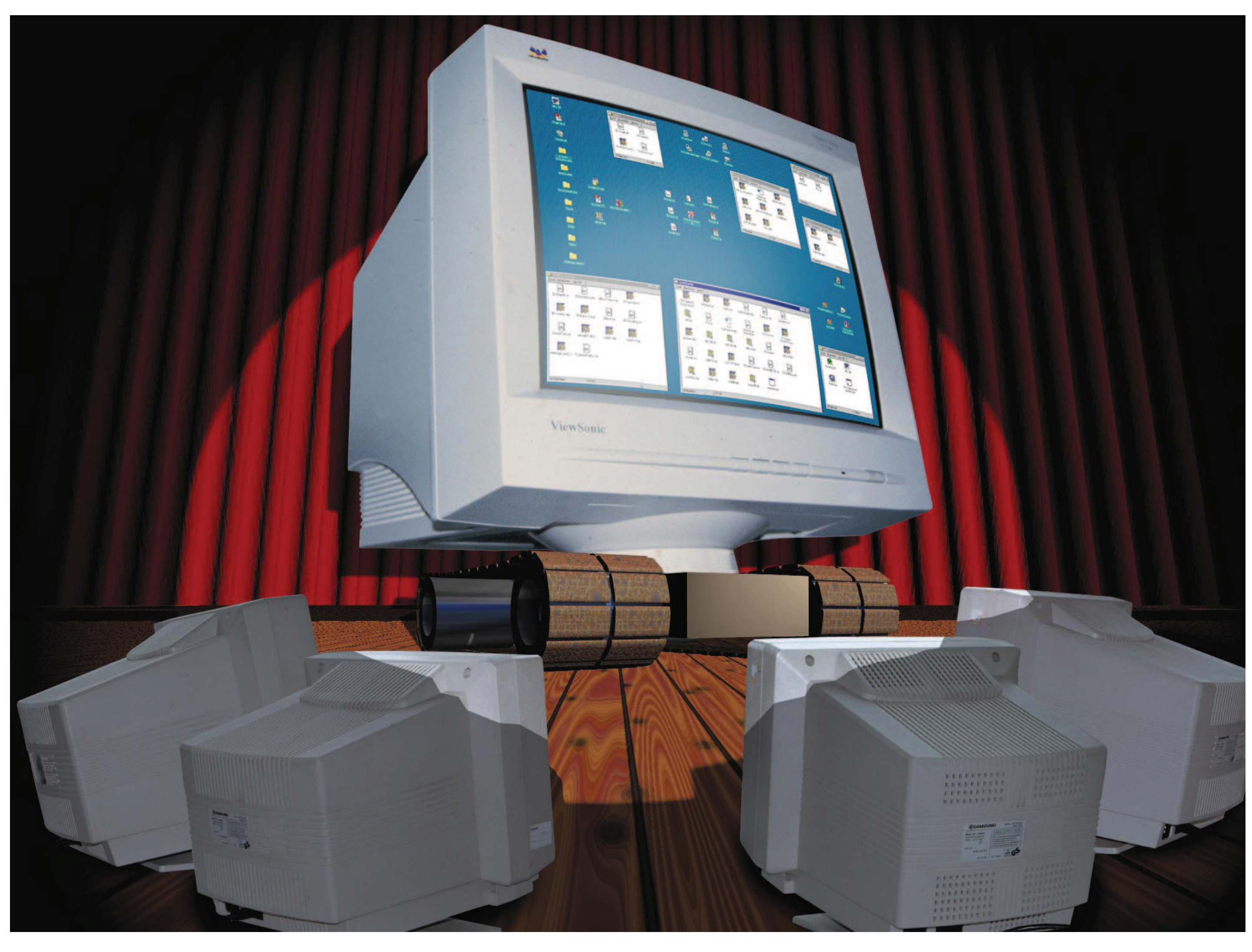
Canon BJC-250



Der etwas unruhige Schriftausdruck wird von einer kräftigen, aber wenig abgestuften Farbdarstellung begleitet.

Der Nachfolger des Top-Sellers BJC-240 (Info: 02151-349566) heißt einfallsreicherweise BJC-250 und stellt mit 300,- Mark Investionskosten ein preisgünstiges Tintenklecks-Modell dar. Das angenehm platzsparende Druckgebilde faßt 100 DIN A4-Blätter im angeschrägten Papierschacht und ist damit auch für längere Druckeinlagen gerüstet. In der Grundversion ist schon ein 3-Farben-Druckkopf enthalten, der dem Anwender direkt farbige Erfolgserlebnisse ermöglicht. Leider wird durch die Mischtechnik kein echtes Schwarz für Textdrucke bereitgehalten, weshalb der Kauf einer Schwarzpatrone unumgänglich ist. Mit den weiteren Patronen-Upgrades kann der Hobby-Grafiker Fotorealismus-Neigungen frönen. Außerdem bietet Canon umfangreiche Mediensets an, deren Bandbreite von Präsentationsfolien bis hin zu T-Shirt-Transferfolien oder Bannerpapieren reichen – Wandtapeten für die nächste Party stehen keine Hindernisse mehr entgegen. Im Bereich Auflösung muß man sich mit 360x360 dpi zufriedengeben – erst die Schwarzkartusche zieht die Auflösungsschraube auf 720x360 an. In der Kategorie „Geschwindigkeit" schlägt sich der BJ gut, kann mit flinken Lasern aber nicht konkurrieren. Die Druckqualität ist zwar brauchbar, Textausdrucke wirken aber fransig und in der Buntabteilung kommt es zu Problemen bei Farbübergängen.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	**befriedigend**



19 Zoll-Monitore

DIE NEUE M-KLAS-

Vorhang auf für den Bildschirm-Nachwuchs. Mit den 19-Zöllern hat sich ein neues Diagonalen-Maß in die Liste etablierter Bildschirmgrößen geschmuggelt. Neun Spiele-Fernseher aus der 19 Zoll-Ecke stellten sich dem Meßlabor der Hardware-Redaktion.

Kaum haben sich die 17-Zöller als Gardemaß im Bildschirm-Markt durchgesetzt, drängt sich auch schon die nächste Generation der Flimmerkisten dem unvoreingenommenen Kunden auf. Dabei sind die 19 Zoll-Geräte nicht nur ein x-beliebiges neues Zwischenmaß, sondern teilweise ernsthafte Alternativen für Spieler mit Leinwandambitionen. Bisher sind lediglich Lochmasken-Monitore mit der Flach-Bildröhre von Hitachi in den Händlerregalen vertreten – von einer echten Angebotsvielfalt kann man hier kaum sprechen. Auch wenn die Testgeräte übereinstimmende Bildröhren verbergen, so bedeutet dies noch lange nicht, daß sie ansonsten keine Unterschiede aufweisen. Wenn man einmal vom Actebis-, miro- und Wortmann-Monitor absieht, ist es geradezu erstaunlich, welche Ausstattungs- und Performance-Unterschiede das Testfeld aufweist. Spätestens ab der CeBit Ende März wird sich die Differenzierungssituation aber erheblich ändern – mit der Trinitron-Entwicklung von Sony wird das aktuelle Hitachi-Röhrenmonopol im 19 Zoll-Bereich wohl bald ein Ende haben. Ein erstes Gerät mit Trinitronröhre wurde uns von Step zur Verfügung gestellt. Trotz des Vorserien-Charakters haben wir den Strahlemann in den Test aufgenommen, um Vergleiche zu den jetzigen Vertretern der Röhrenkunst ziehen zu können.

Basiswissen

Während der gemeine 17 Zoll-Bildschirm mit einer Auflösung von 1.152x768 betrieben werden sollte, ist der 19-Zöller für den Einsatz unter 1.280x1.024 Bildpunkten geradezu prädestiniert. Deshalb wurde diese Marke auch als Standard für Performance-Tests definiert. Was spricht neben der höheren sinnvollen Auflösung noch für den Nachwuchs aus der Monitor-Abteilung? Zum einen

FAZIT

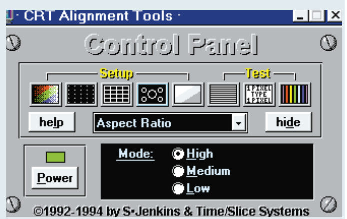
Da stehen sie nun aufgereiht, die 19 Zoll-Flimmerkisten der ersten Generation. Es war beinahe zu erwarten, daß sich hinter der verlockenden Super-Diagonale so manches schwarzgefärbte Monitorschaf verbirgt. Besonders die richtig günstigen Bildschirme sind leider qualitativ im Hintertreffen, wenn man die ausgereiften Trinitron-Techniken aktueller 17-Zöller als Maßstab heranzieht. Dieser Vergleich mag zwar nicht ganz fair sein, ist aber dann legitim, wenn der Spiele-Freak im PC-Laden vor der großen Bilddiagonalen-Frage steht. Wer wirklich nur 1.500,- Mark ausgeben will, sollte sich lieber einen guten 17er zulegen, anstatt die größere Diagonale zu wählen. Letztendlich fällt die Bildqualität stärker ins Auge als die um 5 cm ausgewalzte sichtbare Röhrendiagonale. Richtig gute Spiele-Leinwände kommen von Iiyama, Eizo und Hitachi. Der außer Konkurrenz mitstrahlende Step-Monitor zeigt, zu welchen Leistungen die Trinitron-Fernseher in der Zukunft fähig sind. Spannend wird die 19 Zoll-Frage zur Mitte des Jahres – dann werden Preissenkungen dafür sorgen, daß die Qualitätskarten neu gemischt werden.



Der Klassiker unter den Monitor-Testbildern: schwere Kost für qualitativ minderwertige Bildschirmprodukte.

TEST-PHILOSOPHIE

Damit Sie die Messungen aus unserem 19 Zoll-Vergleichstest mit den Ergebnissen der kleineren Brüder aus der 17-Zoll-Kategorie vergleichen können, verwendeten die Spiele-Ingenieure wiederum die CRT Alignment Tools von S. Jenkins & Time/Slice Systems. Das Meßprogramm ist Freeware und kann deshalb auch bei Ihnen daheim die Qualität Ihres Strahlemanns entlarven. Unter anderem werden wichtige Features wie Bildgeometrien, dynamische und statische Konvergenzen, Farbreinheiten und die Ausleuchtung des Monitors abgeklopft. Das altbewährte Bewertungssystem umfaßt wiederum die Prüfkategorien Ausstattung, Ergonomie und Performance. In den Fragen der „Ausstattung" sind die OSD-Möglichkeiten des Bildschirms, Dokumentationen, Garantien und Zusatz-Gimmicks wie BNC- oder USB-Anschlüsse relevant. Ergonomische Belange betreffen Horizontal- und Vertikalfrequenzen, Strahlungsnormen und die einsichtige Diagonale – bei den 19-Zöllern spielen darüber hinaus Bildröhrenwölbung und Gehäuseabmessungen eine wichtige Rolle. Der Schwerpunkt der Urteilsfindung liegt aber selbstverständlich auf der Performance-Seite. Neben guten geometrischen Eigenschaften und Bild- und Textschärfe werden eine blendende Farbqualität sowie eine praktikable Entspiegelung von den Bildschirmen abverlangt. Im Test-Rechner arbeitete eine Matrox Millennium 4 MB, die auch in hohen Monitorauflösungen noch Echtfarben-Bilder auf die Bildröhren zaubert.



Schnell und komfortabel lassen sich mit den CRT Tools die Eigenschaften des Test-Bildschirms ermitteln.

sind die Zöglinge preislich gesehen hochinteressant, da sie in der Regel kaum mehr als ein 17er aus der High-End-Kategorie kosten. Zum anderen benötigen sie keinen größeren Monitorfuß und präsentieren sich auch bei der Bautiefe sehr genügsam. Daraus ergeben sich klare Vorteile gegenüber einem 20 Zoll-Monitor, der nur unwesentlich mehr sichtbare Bilddiagonale freigibt, deutlich höhere Platzansprüche geltend macht und darüber hinaus auch ein großes Loch im Sparstrumpf des Spielers hinterläßt.

Verspielte Flimmerkisten

In der (Spiele-)Praxis zeigt sich, daß viele Anwender nicht den nötigen Monitor-Durchblick haben. Oftmals unterschlägt der typische Spielefreak dem Betriebssystem den Monitortyp, so daß lediglich ein Standard-Bildschirm eingerichtet wird. Die Folge: Nicht alle theoretisch möglichen Auflösungen oder Refreshraten sind über das Grafikkarten-Menü ansteuerbar. Was für den 2D-Teil gilt, ist natürlich auch bei Add-on-Karten der Chipmarke 3Dfx im 3D-Bereich zu beachten. Wer lediglich die Default-Einstellung übernimmt, sieht seine Spiele nur mit einer flackeranfälligen Refreshrate von 60 Hz. Je nach Auflösung sind mit einer Diamond Monster 3D beispielsweise aber bis zu 120 Hz möglich, wobei eine Einstellung jenseits von 85 Hz Vertikalfrequenz kaum sinnvoll ist – leider verweigert die Monster ab dieser Schallmauer die Annahme von Gamma-Korrekturen. Hier schließt sich auch gleich ein wichtiger Tip für den Monitoreinkauf an. Wenn Sie einen Spielebildschirm probehalber justieren, sollte er auch schon bei einer mittleren Helligkeits- und Kontrasteinstellung ansehnliche Bilder an Ihr geschärftes Auge weiterleiten. Strahlemännern, die erst bei vollaufgedrehten Reglern eine vernünftige Ausleuchtung zum besten geben, sollten Sie möglichst weiträumig ausweichen.

Thilo Bayer





Kaum meß- oder sichtbare Unterschiede: die Bautiefe eines 17- und 19-Zoll-Monitors im direkten Vergleich.

Actebis Targa TM4895-2



Sprichwörtlich in letzter Sekunde traf noch das Actebis Monitor-Gewächs Targa TM4895-2 in der Redaktion ein. Staunend stellen wir fest, daß miro, Terra Wortmann und Actebis ihre 19-Zöller in kollektiver Arbeit unter das Bildschirm-Volk bringen – sogar die Übersetzungsfehler im Handbuch sind identisch. Die technischen Daten können sich dabei wirklich sehen lassen: 0,26 mm Punktabstand, 95 kHz Zeilenfrequenz, TCO 95. Leider zeigt sich in der Flimmer-Praxis ein eher uneinheitliches Bild. Besonders die verwaschenen Schärfeverhältnisse unter 1.280x10.24 Bildpunkten, die sichtbaren Moiré-Effekte in der Nordwest-Ecke sowie die magere Farbausbeute führen zu deutlichen Qualitätsproblemen. Trotz des vergleichsweise günstigen Preises führen diese Mängel wie bei den gleichgebauten Strahlenkollegen von miro und Terra Wortmann nur zu einer befriedigenden Gesamtnote.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Eizo FlexScan F67

Vom Qualitätsschrauber Eizo erreichte uns der FlexScan F67, der mit einem Preis von knapp 2.500,- Mark das teuerste Gerät im Feld der 19-Zöller darstellt. Gewohnt üppig fällt das Ausstattungspaket aus: Dicke Handbücher, eine Bildschirm-Software sowie umfangreiche Einstellmöglichkeiten per 1-Tasten-OSD sind für Eizo schon beinahe selbstverständlich. Darüber hinaus spendierte man dem anspruchsvollen Kunden sogar einen zukunftsträchtigen USB-Port mitsamt zugehöriger Verkabelung. Das Fach „Ergonomie" gehört ebenfalls zu den starken Seiten des F67 – 95 kHz Zeilenfrequenz garantieren flimmerfreie Ferien vor dem Spiele-Fernseher. Die Endergebnisse aus dem Performance-Labor zeigen nur zwei Schwachpunkte: Sowohl die Entspiegelung als auch die Helligkeitssituation sind leicht überarbeitungsbedürftig. Insgesamt ein sehr guter 19-Zöller mit hohen Anforderungen an den Geldbeutel.

Ausstattung:	sehr gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	sehr gut

Highscreen MS 1995P



Auch Vobis springt auf den 19 Zoll-Zug auf und offeriert dem Kunden ein sehr preiswertes Monitorangebot. Der MS 1995P macht sich dabei nicht übermäßig auf dem heimischen Schreibtisch breit und wartet mit einem einfach zu bedienenden 3 Tasten-OSD auf. Ergonomietechnisch ist daneben noch die ansehnliche Zeilenfrequenz erwähnenswert, die es auch mit 20- oder 21-Zöllern aufnehmen kann. Blickt man hinter die Leistungskulissen, zeigt sich ein eher gespaltenes Bild. Licht und Schatten wechseln sich munter ab, wobei gerade die für gute Sichtverhältnisse maßgebliche Bildschärfe etwas am Hungertuch nagt. In der 19 Zoll-typischen 1.280x1.024-Auflösung sind Texte nur schwer auszumachen, außerdem läßt sich kein reines Weiß auf die Röhre zaubern. Fazit: Den attraktiven Preis erkauft sich der geneigte Kunde leider durch einige Kompromisse bei der Bildqualität.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	gut

Hitachi CM630ET



Der Röhrenpionier Hitachi läßt es sich nicht nehmen, selbst ein strahlendes Leuchtvorbild in das hartumkämpfte 19 Zoll-Rennen zu schicken. Der im typisch konservativen Hitachi-Look gehaltene CM630ET überzeugt dabei auf den ersten Blick durch seine Refresh-Fähigkeiten – mit 93 kHz Zeilenfrequenz sind auch anspruchsvolle Ergonomie-Gemüter mehr als zufriedenzustellen. Doch auch in den eigentlichen Leistungskategorien schlägt sich der Bildschirm hervorragend im Vergleich zur versammelten Konkurrenz. Lediglich die Geometrieeigenschaften könnten etwas Aufmunterung vertragen – eine größere Anzahl von Bildparametern hätte hier wohl Abhilfe geschaffen. Das insgesamt rundum überzeugende Monitorpaket erhält durch die Service-Abteilung das abschließende Sahnehäubchen. Mit knapp 2.200,- Mark liegt der Hitachi CM630ET durchaus auch in preislich akzeptablen Regionen.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Iiyama Vision Master 450

Hardware XTRA AWARD

Auch der Vision Master von Iiyama geriet aufgrund der Lieferprobleme in Gefahr, nicht mehr in die 19 Zoll-Wertung zu gelangen – dann wäre der 19er-Pokal an Eizo gegangen. Glücklicherweise konnten wir uns noch rechtzeitig von der sehr erfreulichen Leistungsfähigkeit des Iiyama-Geräts aus nächster Nähe überzeugen. Trotz harter Konkurrenz erhält der Monitor den Ergonomiepreis – kein anderer Strahlemann kitzelt derartig hohe Wiederholfrequenzen aus seinen Elektronik-Bauteilen. Auch die Ausstattung ist mehr als ansehnlich; hier liegt eigentlich nur noch der Eizo-Konkurrent eine Zollbreite in Führung. Die Performance-Messungen dokumentieren ein Maske-an-Maske-Rennen zwischen Eizo und Iiyama. Letztendlich geht der HardwareXtra aber doch an den Vision Master: Für einen moderaten Preis von knapp 1.800,- Mark erhält der Monitor-Schlepper eine wirklich hervorragende Flimmerkiste.

Ausstattung:	sehr gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	sehr gut

miroDISPLAYS D1995 F



Einer der ersten 19-Zöller wurde von miro ausgeliefert, und leider tragen die Leistungswerte des Flimmer-Veteranen dieser Tatsache auch Rechnung. Vornehmlich in höheren Auflösungsregionen wirkt das Spielebild doch sehr verwaschen. An der Farbschraube kann man darüber hinaus noch so lange drehen: Ein Farbstich bleibt dem Anwender immer erhalten. Da hilft es dem geplagten Betrachter wenig, daß Bildgeometrie und Konvergenz des D1995 F zu den Besten im Test gehören. Dabei findet der gestrenge Tester in den übrigen Bewertungskriterien kaum Anlaß zur Kritik. Ausstattung und Ergonomie bleiben ohne größere Beanstandung, und gerade der Preis und der Service sind für umsteigewillige potentielle Käufer durchaus von gesteigertem Interesse. Letztendlich tragen aber die Leistungsaussagen verstärkt zur Urteilsfindung bei, und gerade hier muß der miro-Monitor leider nachsitzen.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Step 19E04T



Vorserien-Modelle sind normalerweise mit Vorsicht zu genießen. Doch wenn das weite Feld der Testkandidaten letztendlich doch mit der gleichen Bildröhre bewaffnet ist, drückt die Redaktion schon einmal ein Testerauge zu. Der 19E04T von Step wird spätestens ab März mit der Trinitron-Bildröhre von Sony ausgeliefert und überzeugt wie seine Mitkonkurrenten durch ein platzsparendes Chassis-Design. Auch die Ergonomie-Sektion ist mit 94 kHz Horizontalfrequenz sehr üppig ausgefallen, so daß alle denkbaren Auflösungen augenschonend dargestellt werden. Selbst die Performance kommt ohne blaue Briefe von der Test-Direktion aus: Von den Randregionen und der Helligkeitsverteilung einmal abgesehen, verdient sich der Streifenmasken-Fernseher durchgehend erbauliche Schulnoten. Der moderate Preis und die beste Farbdarstellung sind klare Kaufargumente für den Strahlemann von Step.

Ausstattung:	sehr gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	sehr gut *

*** Wertung unter Vorbehalt, siehe Fazit.**

BILDSCHIRM-EXTRAVAGANZEN

Auch eine Spielehardware-Redaktion muß neuen Trends im Bildschirmbereich gegenüber aufgeschlossen sein. Damit die Scheuklappen etwas gelockert werden, unternehmen wir an dieser Stelle einen Ausflug in die Welt der TFT-Monitore und Multimedia-Projektoren. Von ***miroDISPLAYS*** *kommt der* ***miroPTLA 138****, der als TFT (Thin Film Transistor)-Strahlemann eine sichtbare Bilddiagonale von 35 cm hat. Anschluß findet der leuchtende Flachmann an einer handelsüblichen Grafikkarte und erreicht dabei bis zu 1.024x768 Pixel. Das extrem platzsparende Design ist auf die Technik der TFT-Schirme zurückzuführen. Bei üblichen CRT-Bildschirmen wird eine phosphorbeschichtete Bildröhre zeilenweise von einer Elektronenkanone beschossen. TFT-Displays sind aus der Notebook-Welt bekannt: Hier übernehmen Flüssigkristalle die Aufgabe, Videodaten aus der Grafikkarte zum Anwender zu projizieren. Da jeder Bildpunkt aus einem eigenen Transistor besteht, spricht man bei TFT-Monitoren auch von aktiven Geräten (im Gegensatz zu passiven CRT-Bildschirmen). Vorteile des miroPTLA 138 sind in der ansehnlichen Bildschärfe, den Auflösungsmodi, dem geringen Platzbedarf sowie der voll einsichtigen Bilddiagonale zu sehen. Eher nachteilig machen sich der knackige Preis von knapp 5.000,- Mark sowie die in der oberen und unteren Bildhälfte stark differierende Ausleuchtung bemerkbar.*

Die neue Monitorwelt ist flach: der miroPTLA 138 tritt den Beweis an, daß Flimmerkisten keine großen Platzansprüche haben.

Der Multimedia-Projektor ***CPJ-D500*** *von* ***Sony*** *(Preis: 4.500,- Mark, Info: 089-82916-0) ist ebenfalls ein sehr genügsamer Zeitgenosse, was den Bedarf an Stellfläche anbelangt. Als kombinierter Daten-/Videoprojektor gibt er sich darüber hinaus extrem anschlußfreudig: So kann er mit den entsprechenden Verbindungskabeln an Fernseher, Videorecorder, Notebooks oder PCs und audiotechnisch auch direkt an externe Aktiv-Lautsprecher angestöpselt werden. Die komplette Bedienung des Strahlemanns erfolgt dabei direkt am Gerät. Bild- oder Toneinstellungen lassen sich ähnlich den On-Screen-Displays moderner Monitore mit wenigen Handgriffen variieren. In der Auflösungsabteilung erreicht der CPJ-D500 unkomprimiert VESA-ergonomische 640x480 mit 75 Hz Wiederholfrequenz – 800x600 Bildpunkte sind jedoch nicht unbedingt zu empfehlen, da sie mit lediglich 60 Hz Vertikalfrequenz strahlen und dabei komprimiert werden. Obwohl der Projektor durch seine schlankes Gewand für Präsentationen prädestiniert ist, überzeugt er selbstverständlich auch im harten Spieleeinsatz. Man benötigt dazu nur eine freie Wandfläche, um echtes Leinwandfeeling aufkommen zu lassen. Bei einem Abstand zur Wand von 2-3 m erreicht der Projektor bis zu 2,5 m Bilddiagonale. Lediglich die Leuchtkraft ist etwas mager ausgefallen, so daß sich das Sony-Gerät eigentlich nur in abgedunkelten Räumen voll entfalten kann.*

Leinwanderlebnisse leicht gemacht: mit dem Sony-Projektor CPJ-D500 werden Zockernächte an der heimischen Wohnzimmerwand spielerische Realität.

ViewSonic G790

Mit dem G790 traf ein frisch montierter Monitor aus dem Hause ViewSonic ein. Das Bildschirm-Nesthäkchen überzeugt in Ergonomiefragen durch eine üppige Horizontalfrequenz von 95 kHz und ist dabei auch in der Lage, 1.600x1.200 noch VESA-like darzustellen. In der Kategorie „Ausstattung" gibt es ebenfalls wenig Grund zum Nörgeln: Bis auf High-End-OSD-Einstellungen sind alle Justierpunte abgehakt, und im Garantiesektor macht ViewSonic so schnell kein anderer Hersteller etwas vor. Wenn überhaupt kritische Töne aufkommen, dann betrifft dies einige Performance-Merkmale. In den Randlagen bricht die Leistungsfähigkeit des G790 bei Bildschärfe, Konvergenz und Ausleuchtung recht deutlich ein. Darüber hinaus überzeugt das Geometrie-Ergebnis nicht sonderlich, obwohl dieser Punkt bisher eine Domäne von ViewSonic-Bildschirmen war. Die Randschwäche verhindert leider eine bessere Gesamtwertung.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Wortmann Terra Magic 1995B



It's magic: Die 19er von Actebis, miro und Terra Wortmann sind offensichtlich als Zoll-Drillinge auf die Monitorwelt gekommen. Bildröhre, Gehäuse, Bedienung, Handbuch... alles schon zweimal dagewesen. Da verwundert es kaum, daß die Röhrenartisten auch in den Leistungskriterien identisch abschneiden. Während sich Geometrie, Konvergenz und Ausleuchtung gute Noten verdienen, fallen Farbbrillanz und Bildschärfe stark ab. Unter 1.280x1.024 wirkt die Darstellung von Texten sehr verwaschen, auch farbige Erlebnisse sind eher unscheinbar – da helfen auch Kontrast- oder Farb-Tuningmaßnahmen wenig. Ein klares Argument für den Magic ist der Spitzenpreis von knapp 1.500,- Mark – die unterschiedlichen Preise im Vergleich zu Actebis und miro sind auf Servicemerkmale zurückzuführen. Wer auf High-End-Bildqualität oder BNC-Anschlüsse verzichten kann, liegt mit diesem 19 Zoll-Modell durchaus richtig.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Hersteller	Actebis	Eizo	Highscreen	Hitachi	Iiyama	miroDisplays	Step	ViewSonic	Wortmann Terra
Modell	TM4895-2	FlexScan F67	MS 1995P	CM751ET	Vision Master 450	D1995 F	19E04T	G790	Magic 1995B
Info-Telefon	02921-99-4444	02153-733400	02405-444-4500	0211-5291552	089-900050-33	01805-228144	02361-376683	0130-171743	05744-944125
Preis (lt. Hersteller)	DM 1.799,-	DM 2.498,-	DM 1.699,-	DM 2.099,-	DM 1.795,-	DM 1.899,-	DM 1.999,-	DM 2.144,-	DM 1.499,-
Dokumentation	D (-)	D (++)	D (-)	D (+)	D (+)	D (-)	D (+)	D (+)	D (-)
Garantie	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre VO	3 Jahre	3 Jahre (1 VO)	3 Jahre (1 VO)	3 Jahre VO	3 Jahre (1 VO)
Technische Angaben									
Maske	Loch	Loch	Loch	Loch	Loch	Loch	Streifen	Loch	Loch
Punktabstand (mm)	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26
Sichtbare Bilddiagonale	45,7 cm	45,3 cm	45,7 cm	45,8 cm	45,8 cm	45,7 cm	45,7 cm	45,7 cm	45,7 cm
Maximale Auflösung	1.600x1.280	1.600x1.200	1.280x1.024	1.600x1.280	1.600x1.280	1.600x1.280	1.600x1.280	1.600x1.200	1.600x1.280
Horizontalfrequenz	30-95 kHz	30-96 kHz	30-95 kHz	31-93 kHz	27-102 kHz	30-95 kHz	30-94 kHz	30-95 kHz	30-95 kHz
Vertikalfrequenz	50-150 Hz	50-160 Hz	50-150 Hz	50-160 Hz	50-160 Hz	50-150 Hz	48-160 Hz	50-160 Hz	50-150 Hz
Wdh.rate 1024x768	115 Hz	118 Hz	115 Hz	112 Hz	120 Hz	115 Hz	117 Hz	116 Hz	115 Hz
Wdh.rate 1280x1024	87 Hz	89 Hz	88 Hz	85 Hz	95 Hz	88 Hz	88 Hz	88 Hz	88 Hz
Wdh.rate 1600x1200	75 Hz	76 Hz	75 Hz	75 Hz	80 Hz	75 Hz	75 Hz	76 Hz	75 Hz
Strahlungsnorm	TCO-95	TCO-95	TCO-92	TCO-95	TCO-95	TCO-95	TCO-95	TCO-95	TCO-95
Anschlüsse	D-Sub	D-Sub, BNC, USB	D-Sub, BNC	D-Sub	D-Sub, BNC	D-Sub	D-Sub, BNC	D-Sub	D-Sub
Geometrie	gut	sehr gut	gut	befriedigend	gut	gut	gut	befriedigend	gut
Konvergenz	gut	gut	gut	gut	gut	gut	gut	gut	gut
Bildschärfe	befriedigend	gut	befriedigend	gut	gut	befriedigend	gut	gut	befriedigend
Farbbrillanz	befriedigend	gut	gut	gut	gut	befriedigend	sehr gut	gut	befriedigend
Bildeinstellungen									
System	OSD+Tasten	OSD	OSD	OSD	OSD	OSD+Tasten	OSD+Tasten	OSD	OSD+Tasten
Helligkeit, Kontrast	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Bildgröße, Bildlage	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Kissen/Trapez	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja
Parallelverzeichnung	ja	ja	ja	nein	ja	ja	ja	ja	ja
Vertikale Linearität	nein	nein	nein	ja	nein	nein	nein	nein	nein
Kissenausgleich	nein	ja	ja	nein	ja	nein	ja	ja	nein
Rotation	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Konvergenz/Moiré	nein/ja	ja/ja	nein/ja	nein/ja	ja/ja	nein/ja	ja/nein	nein/ja	nein/ja
Farbsättigung RGB	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Farbtemperatur	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Entmagnetisierung	ja	ja	ja	nein	ja	ja	ja	ja	ja
Sonstiges	-	Autozentrierung	Zoom	-	-	-	Autoz., Zoom	-	-

Der Hardware-Markt auf einen Blick: Mit den PC Action-Referenzen sind Sie für die nächste Anschaffung gut gerüstet. Jeden Monat finden Sie hier die Produkte, die in vorangegangenen Schwerpunkt- oder Einzeltests durchleuchtet wurden. In jeder Kategorie werden die Anwärter auf die Käufergunst nach ihrer Gesamtbewertung sortiert – bei Urteilsgleichstand werden auch noch die Einzelmerkmale zur Einordnung herangezogen. Neuzugänge ohne ausführliche Berichterstattung, die beispielsweise im Schwestermagazin PC Games getestet wurden, sind entsprechend gekennzeichnet und werden in einer späteren Ausgabe vorgestellt.

15 Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia	449Xa	PCA 12/1997	089-1497360	sehr gut
Philips	Brilliance 105	PCA 12/1997	0180-5356767	sehr gut
ViewSonic	15GA	PCA 12/1997	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM 3867-1	PCA 12/1997	02921-99-4444	gut
Eizo	FlexScan F35	PCA 12/1997	02153-733400	gut
miro Displays	V1570 F	PCA 12/1997	01805-228144	gut
NEC	MultiSync E500	PCA 12/1997	0180-5242521	gut
Samsung	Syncmaster 500p	PCA 12/1997	0180-5121213	gut
Iiyama	Vision Master 350	PCA 12/1997	089-900050-33	gut
Sony	Multiscan 100sf	PCA 12/1997	0180-5252586	gut
Step	15F03T	PCA 12/1997	02361-376683	gut

17 Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	PCA 1/1998	02153-733400	sehr gut
ViewSonic	P775	PCA 1/1998	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM4282-10	PCA 1/1998	02921-99-4444	gut
CTX	1792-SE	PCA 1/1998	02131-349912	gut
Highscreen	MS 17S	PCA 1/1998	02405-444-4500	gut
Iiyama	Vision Master Pro17	PCA 1/1998	089-900050-33	gut
Samsung	Syncmaster 700p	PCA 1/1998	0180-5121213	gut
Sony	Multiscan 220AS	PCA 1/1998	0180-5252586	gut
Hitachi	CM630ET	PCA 1/1998	0211-5291552	gut
NEC	MultiSync E700	PCA 1/1998	0180-5242521	gut
Step	17E03T	PCA 1/1998	02361-376683	gut
Mitsubishi	Diamond Pro 67TXV	PCA 1/1998	02102-486-770	gut

19 Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Iiyama	Vision Master 450	PCA 3/98	089-900050-33	sehr gut
Eizo	FlexScan 67	PCA 3/98	02153-733400	sehr gut
Hitachi	CM751ET	PCA 3/98	0211-5291552	gut
ViewSonic	G790	PCA 3/98	0130-171743	gut
Highscreen	MS 1995P	PCA 3/98	02405-444-4500	gut
Actebis	TM4895-2	PCA 3/98	02921-99-4444	befriedigend
miro Displays	D1995 F	PCA 3/98	01805-228144	befriedigend
Wortmann Terra	Magic 1995B	PCA 3/98	05744-944125	befriedigend

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Guillemot	Maxi Sound 64 Home Studio 2	PCA 12/1997	0211-338000	sehr gut
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	PCA 1/1998	0211-338000	sehr gut
Terratec	AudioSystem EWS64 XL	PCA 12/1997	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	PCA 12/1997	01805-323488	sehr gut
Terratec	SoundSystem Maestro 32/96	PCA 12/1997	02157-81790	gut
Turtle Beach	MultiSound Pinnacle	PCA 12/1997	0531-125000	gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Value	PCA 12/1997	01805-323488	gut
Yamaha	SW-60XG	PCA 12/1997	04101-303-0	gut
Turtle Beach	Malibu Surround 64	PCA 2/1998	0531-125000	gut
Terratec	SoundSystem Base 64	PCA 12/1997	02157-81790	gut
VideoLogic	SonicStorm	PCA 12/1997	06103-93-4714	gut
Shuttle	Spacew. Snd. Syst. HOT-255	PCA 1/1998	04121-476860	gut
Turtle Beach	Daytona PCI	PCA 2/1998	0531-125000	gut
Diamond	Monster Sound	PCA 12/1997	08151-266-0	gut

2D-/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Viper V330	PCA 11/1997	08151-266-0	sehr gut
Elsa	Victory Erazor	PCA 11/1997	0241-60654-12	sehr gut
miroMEDIA	Magic Premium	PCA 2/1998	01805-225450	sehr gut
STB	Velocity 128	PCA 2/1998	089-42080	sehr gut
ATI	All-in-Wonder	PCA 2/1998	089-4609070	sehr gut
Jazz Multimedia	Outlaw 3D	PCA 3/1998	02405-4444-500	gut
Hercules	Stingray 128/3D	PCA 11/1997	089-898905-73	gut
Jazz Multimedia	Adrenaline Rush	PCA 11/1997	02405-4444-500	gut
ATI	Xpert@Play	PCA 11/1997	089-4609070	gut
A-Trend	Helios 3D Voodoo Rush	PCA 3/1998	07150-9463531	gut
Intergraph/EA	Intense 3D	PCA 2/1998	02408-940555	gut
Diamond	Stealth II S220	PCA 2/1998	08151-266-0	gut
Number Nine	Revolution SGRAM	PCA 2/1998	089-614491-13	befriedigend
Creative Labs	Graphics Blaster Exxtreme	PCA 2/1998	01805-323488	befriedigend

3D-Grafikkarten (Add-on)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Monster 3D	PCA 11/1997	08151-266-0	sehr gut
Guillemot	Maxi Gamer 3Dfx	PCA 11/1997	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	Hiscore 3D	PCA 11/1997	01805-225450	sehr gut
VideoLogic	Apocalypse 3Dx	PCA 11/1997	06103-93-4714	gut
Matrox	m3D	PCA 11/1997	089-61447-40	gut

Komplettsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
pc.Spezialist	PC 233 MMX	PCA 11/1997	0521-9696-200	sehr gut
Seitz	Explosion 3Dx plus	PCA 11/1997	0711-990-5314	gut
Gateway 2000	G6-233	PCA 11/1997	0130-820854	gut
Actebis	TARGA Power Line	PCA 11/1997	02921-99-4444	gut
Wortmann Terra	Principia	PCA 11/1997	05744-944-125	gut
Peacock	TAKE Multimedia	PCA 11/1997	02957-79-0	gut
Vobis	Sky Tower 233 MHz97-Line	PCA 11/1997	02405-444-4500	befriedigend
Comtech	Pacomp HyperSpeed	PCA 11/1997	07151-98001-0	befriedigend

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Gravis	GamePad Pro	PCA 1/1998	0541-122065	sehr gut
Microsoft	SW Gamepad	PCA 1/1998	0180-5251199	sehr gut
Thrustmaster	Rage3D	PCA 1/1998	08161-871093	sehr gut
ACT Labs	Powerramp	PCA 1/1998	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp Mite	PCA 1/1998	0541-122065	gut
Interact	3D ProgramPad	PCA 1/1998	04287-1251-13	gut
Genius	MaxFire	PCA 1/1998	02173-9743-21	gut
Logitech	ThunderPad Digital	PCA 1/1998	069-92032165	gut
Interact	PC PowerPad Pro	PCA 1/1998	04287-1251-13	gut
Endor Fanatec	Eezee Pad	PCA 1/1998	06021-840681	gut
Saitek	X6 - 31 M	PCA 1/1998	089-54612710	gut
Saitek	X6 - 32 M	PCA 1/1998	089-54612710	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC MasterPad	PCA 1/1998	0041-417402116	befriedigend
Air Labs	Striker	PCA 1/1998	0541-122065	befriedigend
Genius	Game Hunter	PCA 1/1998	02173-9743-21	befriedigend

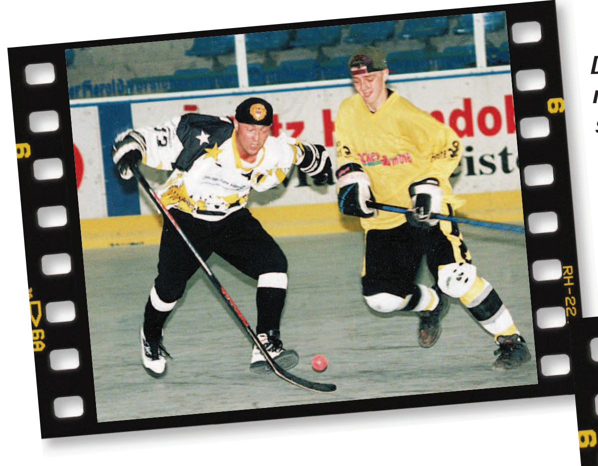
Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula 1	PCA 1/1998	08161-871093	sehr gut
Zye	Racing Simulator	PCA 1/1998	0541-122065	gut
Thrustmaster	Formula T2	PCA 1/1998	08161-871093	gut
Endor Fanatec	Le Mans	PCA 2/1998	06021-840681	gut
Thrustmaster	Grand Prix 1	PCA 1/1998	08161-871093	gut
Interact	V3 Racing Wheel	PCA 1/1998	04287-1251-13	gut
Vidis Destiny	Steering Wheel	PCA 1/1998	040-514840-0	gut
CH Products	Racing Wheel	PCA 1/1998	0541-122065	befriedigend

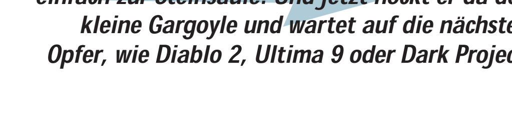
3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	PCA 1/1998	0180-5251199	sehr gut
Logitech	CyberMan 2	PCA 1/1998	069-92032165	gut
Microsoft	3D Pro	PCA 1/1998	0180-5251199	gut
Logitech	Wingman Warrior	PCA 1/1998	069-92032165	gut
Thrustmaster	Millennium 3D	PCA 1/1998	08161-871093	gut
Interact	Cyclone 3D	PCA 1/1998	04287-1251-13	befriedigend

SPIELEINDEX



Das Redaktionsleben ist hart und ungerecht, nicht selten ist der Überlebenskampf an vorderster PCA-Sportfront brutal. Jeder Kollege hat da so seine Trainingsmethoden. Schläger-Harry stählt die Muskulatur regelmäßig mit Streethockey, und wenn er genug geübt hat nimmt ihn Herr Bigge vielleicht auch einmal mit auf's NHL-Eis.



Ja, ja unser Alex hat den Kopf voll von Mythen, Märchen, Monstren und Mannen. In rollenspielarmen Zeiten erstarrt er dann in der Redaktionsecke einfach zur Steinsäule. Und jetzt hockt er da der kleine Gargoyle und wartet auf die nächsten Opfer, wie Diablo 2, Ultima 9 oder Dark Project.

Christian Müller

Kyle Katarns und mein Lichtschwert sind noch gar nicht richtig abgekühlt, da gibt's schon wieder Nachschub. Es ist schon verblüffend, wie George Lucas & Co. das Star Wars-Thema seit 20 Jahren am Kochen halten. Und ein Ende ist noch nicht abzusehen.

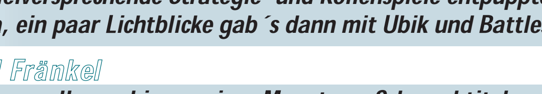
Christian Bigge

Soll man sich nun beim Test von Adidas Power Soccer totlachen, zusammenbrechen oder melancholisch über C64er-Tage sinnieren? Ach was, nach der ersten Halbzeit ist man wütend genug, um die Mogelpackung mit dem Lichtschwert zu zerteilen.



Herbert Aichinger

Wenn ich mir meine Kollegen so anhöre, dann hatte ich in diesem Monat ja echt Glück! Ubik hat mich mit seiner tollen Bladerunner-Atmosphäre und den temporeichen Missionen für all die mittelmäßigen Spiele entschädigt, die ich mir sonst noch antun mußte.



Alexander Geltenpoth

Kein Grund zu versteinern? Von wegen. Dieser Monat ist in mancher Beziehung ein Trauerspiel. Einige vielversprechende Strategie- und Rollenspiele entpuppten sich als grottenschlecht. Naja, ein paar Lichtblicke gab ´s dann mit Ubik und Battlespire doch noch.

Harald Fränkel

Grauenvoll, was binnen eines Monats an Schnarchtiteln auf den Tischen von Spieleredakteuren landen kann. Wäre die Welt voll von Adidas Power Soccer und ähnlichen Tieffliegern, bräuchte ich wegen ständiger Heulkrämpfe glatt einen Psychotherapeuten.

IN LETZTER MINUTE

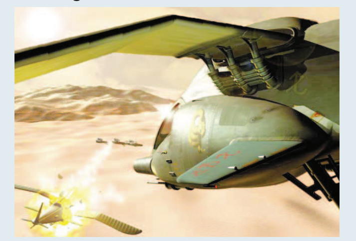
Starcraft

Lang erwartet und endlich da: Der ausführliche Test zu Blizzards Echtzeit-Flaggschiff beseitigt alle Unklarheiten. Drei Rassen streiten um die Herrschaft im Weltraum.



Dune 2000

Aufguß oder Wiedergeburt? Die Westwood Studios renovieren den Stammvater des Echtzeitstrategie-Genres.



Anno 1602

Sunflowers Strategie-WiSim-Mix könnte sich zur ernsthaften Konkurrenz für Blue Bytes Siedler-Epos mausern.



AUSSERDEM... Spieletips zu Mysteries Of The Sith, Diablo Hellfire, Myth, Lords Of Magic, Nuclear Strike, u.v.m.

Die nächste PC Action erscheint am 18. März